O BOHATERZE Z POLSKI,
KTÓRY PODBIŁ ŚWIAT

ADAM FLAMMA

WIEDŹMIN

HISTORIA FENOMENU

ADAM FLAMMA

WIEDŹMIN

HISTORIA FENOMENU

WYDAWNICTWO
DOLNOŚLĄSKIE

Zapraszamy na **www.publicat.pl**

Projekt okładki
NATALIA TWARDY

Koordynacja projektu
PATRYK MŁYNEK

Redakcja
DOROTA PACYŃSKA

Korekta
URSZULA WŁODARSKA
ANNA KURZYCA

Edycja fotografii
MAREK NITSCHKE

Redakcja techniczna
LOREM IPSUM – RADOSŁAW FIEDOSICHIN

Wydawca dołożył wszelkich starań w celu odnalezienia podmiotu autorskich praw majątkowych, jednakże w przypadku części materiałów nie udało się ustalić autorstwa lub skontaktować z autorem. Działając w poszanowaniu prawa, wydawca prosi autorów o kontakt.

Copyright © Publicat S.A., Adam Flamma MMXX (wydanie elektroniczne)

Wykorzystywanie e-booka niezgodne z regulaminem dystrybutora, w tym nielegalne jego kopiowanie i rozpowszechnianie, jest zabronione.

All rights reserved

ISBN 978-83-245-8452-9

Konwersja: eLitera s.c.

jest znakiem towarowym Publicat S.A.

PUBLICAT S.A.
61-003 Poznań, ul. Chlebowa 24
tel. 61 652 92 52, fax 61 652 92 00

e-mail: office@publicat.pl, www.publicat.pl

Oddział we Wrocławiu
50-010 Wrocław, ul. Podwale 62
tel. 71 785 90 40, fax 71 785 90 66
e-mail: wydawnictwodolnoslaskie@publicat.pl

Spis treści

Karta redakcyjna

Dedykacja

Wstęp

Początki

Wiedźmin

Rozmowa z **Andrzejem Sapkowskim**.
Wiedźmin nie podzielił losu innych

Król opowiadań

Czas na sagę!

Na podbój świata

Rozmowa z członkami **grupy ESSE**.
Prawda o rock operze

Sezon burz

Rozmowa z **Tomaszem Pindlem**.
Nadzieja przyszła ze wschodu

Literacki fenomen

Rozmowa z **Krzysztofem Banaszykiem**.
Anioł wyrzucony z niebios

Na planszy komiksu

Rozmowa z **Bogusławem Polchem**.
Najtrudniejsza jest pierwsza adaptacja

Wiedźmun i Święty Grill

Trudny romans z grami

Rozmowa z **Markiem Oleksickim**.
Komiks, który nie powstał

Wiedźmin po amerykańsku

Rozmowa z **Aleksandrą Motyką**.
Inaczej niż zwykle

Atak na kino!

Wiedźmińska superprodukcja

Geralt, gwiazdy i pół roku w terenie

Smok, strzyga i eliksiry

Rozmowa z **Januszem Bocianem**.
Smok daleki od ideału

Geralt na afrykańską nutę

Bezimienni vs. dziady borowe

Premiera bez scenarzysty

Sukces komercyjny?

A po latach...

Rozmowa z **Markiem Brodzkim**.
O Wiedźminie dowiedzieli się wszyscy

Wiedźmiński Tomb Raider

O tym, jak Wiedźmin nie został strzelanką

Rozmowa z **Ryszardem Chojnowskim**.
Historia pewnego projektu

Kandydat do Sejmu

Geralt wylądował!

Wiedźmin nie dla konsol

O krok od katastrofy

Zabójcy królów

Czarodziejka z okładki

Porozbijane głowy i dzień 50 MB

Rozmowa z **Jackiem Rozenkiem**.
Każdy marzy o takich przygodach

Ta gra zdefiniowała gatunek na nowo

W oczekiwaniu na Dziki Gon

Pamiętna noc

Dziady, żuraw i 27 sekund

Rozmowa z członkami zespołu **Percival Schuttenbach**.
Świat wiedźmińskich dźwięków

Geralt na księżycu i horda wampirów

Efekt Wiedźmina

Rozmowa z **Marcinem Kosmanem**.
Autorzy nie patrzyli na trendy

Geralt w muzeum

Rozmowa z **Anną Gwoździ**.
Wiedźmiński świat budzi wysokie oczekiwania

Wiedźmin na scenie

Rozmowa z **Wojciechem Kościelniakiem**.
Szukając wiarygodnego bohatera

Pierwsze starcie z Hollywood

Netflix wchodzi do gry

Spotkanie na szczycie

Henry, który chciał być wiedźminem

Musisz znaleźć Geralta z Rivii

Rozmowa z **Tomaszem Bagińskim**.
Trafić do szerokiej publiczności

Machina ruszyła

Premiera

Rozmowa z **Michałem Cetnarowskim.**
Andrzej Sapkowski trafił w serca czytelników

Epilog, czyli nowy początek

Podziękowania

Przypisy

Pamięci Bogusława Polcha i Macieja Parowskiego

WSTĘP

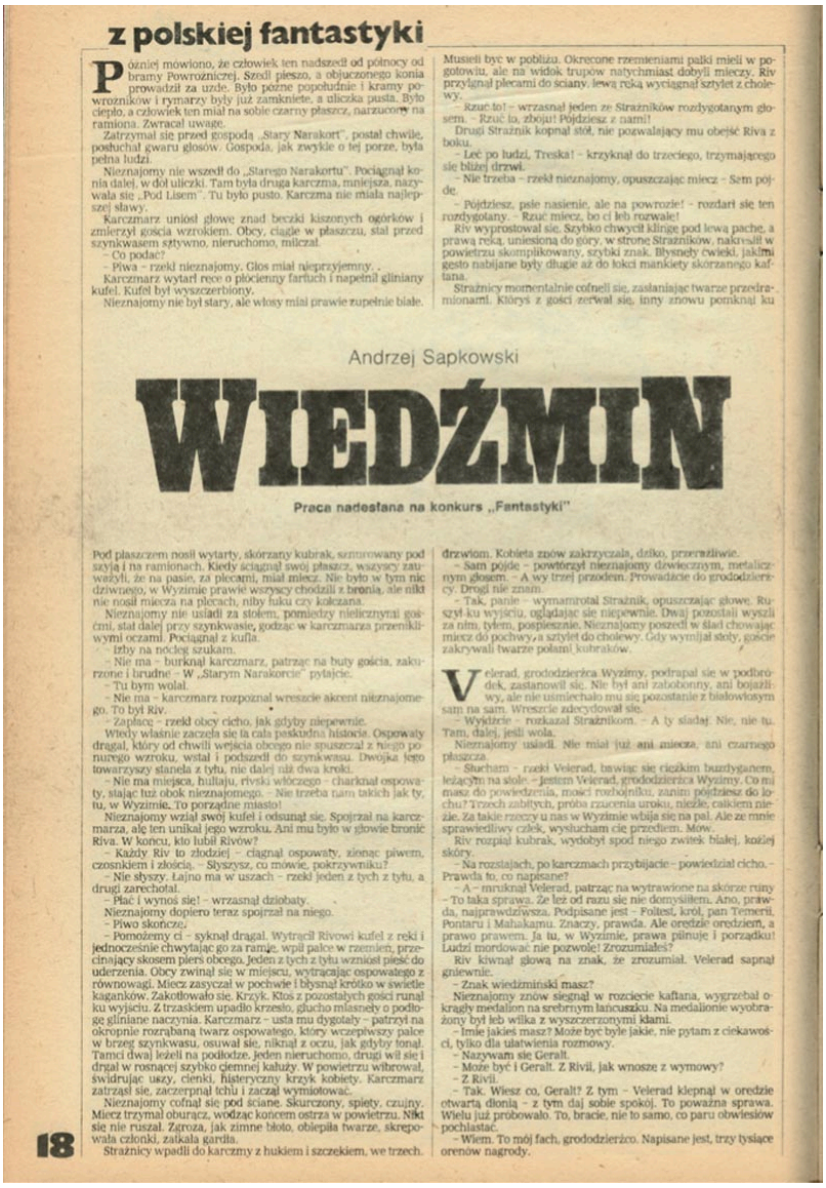
Geralt z Rivii. Wiedźmin. Biały Wilk. Płatny zabójca potworów. Każde z tych mian znane jest miłośnikom popkultury pod wszystkimi szerokościami geograficznymi. Dziś to bohater, który wszedł do tak zwanego kanonu, dzięki czemu gracz, fan seriali, komiksu czy literatury fantasy zna wędrowca z mieczem (a niekiedy z dwoma) na plecach. Można go postawić w jednym szeregu z Darthem Vaderem, Hanem Solo lub Indianą Jonesem. Wszyscy oni są rozpoznawalni, nawet jeśli ktoś nie zna filmów, gier lub książek, z których się wywodzą. Tak właśnie działa popkultura – pobudza i stymuluje masową wyobraźnię, kreując postaci i niesamowite opowieści, które żyją potem w każdym zakątku globu. I dziś takim bohaterem, prawdziwym bohaterem, a nie tylko pobożnym życzeniem polskiego fana, jest Geralt, wiedźmin, płatny zabójca potworów, a tak naprawdę fenomen kulturowy i socjologiczny. Białowłosy wojownik, który szturmem wziął cały świat – najpierw dzięki wspaniałej literaturze, jaka wyszła spod pióra znakomitego pisarza Andrzeja Sapkowskiego, następnie bestsellerowym grom wideo, będącym obecnie punktem odniesienia dla twórców multimedialnej rozrywki ze wszystkich kontynentów, i na koniec serialowi Netfliksa, najpopularniejszemu w historii tej platformy. Produkcji, którą śmiało można zaliczyć do grona najbardziej wyczekiwanych, tak samo jak miało to miejsce w przypadku kolejnych sezonów *Gry o tron*.

Jednak to nie wszystko. Dziś słowo „wiedźmin” oznacza coś więcej. To marka, symbol jakości i wspaniałej kulturowej przygody, którą udało się zainteresować odbiorców na całym świecie. W rodzimej gospodarce mówi się o tak zwanym „efekcie *Wiedźmina*”, czyli o tym, jak sukces serii studia CD Projekt RED zapoczątkował istny boom na polskie gry wideo, który trwa do tej pory, a także jak dziś popularność serialu wpływa na sprzedaż gier i przede wszystkim książek Andrzeja Sapkowskiego. To dzięki *Wiedźminowi* twórcy rozrywki interaktywnej są tak wspierani przez nasz rząd, popularność przygód Białego Wilka

sprawiła również, że tysiące ludzi nad Wisłą chcą projektować i tworzyć gry. Sukces jednej marki pociągnął za sobą kolejne, bardzo często kreowane przez ludzi, którzy w swoim CV mają pracę nad jedną z części wirtualnych przygód Geralta.

Internet co jakiś czas zasypywany jest kolejnymi plotkami i domysłami, czy będziemy świadkami nowych przygód Geralta i jego przyjaciół.

Wiedźmin to także symbol oczekiwania. Na kolejne książki Andrzeja Sapkowskiego, na następne gry, komiksy czy sezony serialu. Fani czekają na coś nowego, zagadują twórców na spotkaniach, konwentach czy targach branżowych. Internet co jakiś czas zasypywany jest kolejnymi plotkami i domysłami, czy będziemy świadkami nowych przygód Geralta i jego przyjaciół. Obecnie mało który tekst kultury w ogóle może pochwalić się takim zainteresowaniem, statusem czegoś, na co zawsze czeka się z napięciem. Wreszcie wiedźmin to też kawał historii nie tylko polskiej literatury, ale i komiksu, filmu, serialu i oczywiście interaktywnej rozrywki. Na każde z tych mediów Biały Wilk wywarł duży wpływ i zapisał się trwale w ich annałach. Warto o tym pamiętać, bo dziś jest to postać transmedialna. Znajdziemy ją prawie wszędzie. Ale też nie sposób się dziwić – mówimy o świecie i bohaterze, którzy formalnie istnieją od grudnia 1986 roku, kiedy to na łamach „Fantastyki” pojawiło się pierwsze opowiadanie Andrzeja Sapkowskiego o Geralcie z Rivii. To ponad trzy dekady, w czasie których białowłosy zabójca potworów rozwijał się na łamach kolejnych opowiadań i powieści, zawitał na komiksowe plansze, stał się obiektem zainteresowania filmowców, twórców gier, komiksów, słuchowisk i w końcu serialowego potentata, jakim jest Netflix. I w każdym z tych obszarów wzbudzał zainteresowanie, nie pozostawił nikogo obojętnym. To bez wątpienia sukces i kolejny czynnik fenomenu wiedźmina.



z polskiej fantastyki

Andrzej Sapkowski

WIEDŹMIN

Praca nadesłana na konkurs „Fantastyki"

18

Pierwsza strona opowiadania, które zmieniło wszystko, „Fantastyka", 1986 r.

Źródło: fot. Patryk Młynek, materiały własne autora

Mówiąc o przygodach Geralta, warto też zauważyć, że nie mieliśmy w historii naszej popkultury takiej postaci ani świata, które stałyby się rozpoznawalne i zdobyły globalną popularność. A do tego bezpośrednio kojarzonych z Polską. Najpierw Białego Wilka pokochali czytelnicy z Czech, Słowacji i Rosji, później z kolejnych krajów, czyniąc z Andrzeja Sapkowskiego najczęściej tłumaczonego polskiego autora

fantastyki obok Stanisława Lema. Potem świat szturmem podbiła wiedźmińska gra, a następnie popularny serial Netfliksa, przyczyniając się do tego, iż najbardziej kojarzonymi w świecie Polakami są papież Jan Paweł II, Lech Wałęsa, Robert Lewandowski i... Geralt z Rivii, fikcyjna postać wymyślona przez łódzkiego pisarza. Jak na bohatera książek, komiksów, gier i serialu to całkiem niezły wynik, prawda?

Oczywiście z wiedźminem wiąże się też masa przeróżnych pytań. Przede wszystkim, jak to się stało, że bohater wykreowany przez Sapkowskiego w PRL-owskiej Łodzi szybko stał się najważniejszą postacią polskiej fantastyki? Jak to możliwe, że droga Białego Wilka trwa już tyle lat i czy sam autor spodziewał się, że stworzone przez niego uniwersum zachwyci miliony odbiorców w różnych krajach? Czy twórcy filmu wiedzieli, że przejdą do historii polskiej kinematografii? Czy pracownicy CD Projekt RED mieli świadomość, że tworząc grę *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, wypuszczają na rynek jeden z najlepszych tytułów w dziejach branży? Dziś, patrząc na liczne wizerunki Geralta na koszulkach, plakatach, okładkach czy nawet w memach, tych pytań mamy jeszcze więcej. A odpowiedzi nie zawsze są takie oczywiste.

W końcu rzecz najważniejsza. Dziś za Geraltem stoi rzesza fanów z całego świata. To tłumy czytelników, komiksiarzy, graczy, miłośników seriali, którzy dorastają wraz z przygodami Białego Wilka. I którzy mogą cieszyć się jego perypetiami, ale także masą wiedźmińskich gadżetów, od medalionów począwszy, a skończywszy na kosmetykach o zapachu bzu i agrestu, charakterystycznych dla czarodziejki Yennefer, ukochanej wiedźmina. Geralt to obiekt badań socjologów, filologów, literaturoznawców, kulturoznawców, słowem: badaczy z wszelkich dziedzin. To temat prac magisterskich, doktoratów, książek, filmów na YouTubie. To fenomen, jakiego Polska jeszcze nie miała. Wiedźmin jest także przedmiotem wielu sporów, debat i westchnień wydawców oraz specjalistów od sprzedaży, którzy chcieliby trafić na taki skarb, jakim jest twórczość Andrzeja Sapkowskiego, produkcje CD Projekt RED czy serial Netfliksa. Wiedźmin to również emocje, całe palety emocji

przeżywane przez tych, którzy spotkali się na szlaku z Geraltem, czy to za sprawą literatury, czy innego medium. A Biały Wilk na tym popkulturowym szlaku jest już od ponad trzydziestu lat. To pełna niesamowitych historii podróż, której kulisy i najważniejsze momenty niniejsza książka ma opisywać.

Andrzej Sapkowski, twórca *Wiedźmina*

Źródło: fot. Mateusz Grochocki/East News

Dlaczego czytelnikom przeszkadzała batystowa bielizna Renfri? Jak do roli filmowego wiedźmina przygotowywał się Michał Żebrowski? Do kogo podobny jest komiksowy Biały Wilk? Co w siedzibie CD Projekt RED robiła pani premier? O tym, i nie tylko o tym, dowiecie się z kart tej książki. Jest ona moim osobistym hołdem dla wszystkich twórców, którzy dołożyli cegiełkę, by świat poznał wiedźmina i zafascynował się nim. Począwszy od Andrzeja Sapkowskiego, bez którego geniuszu wiedźmińskie uniwersum nie ujrzałoby światła dziennego, przez jego propagatorów, a także twórców komiksów i gier, na osobach zaangażowanych w powstanie netfliksowego *Witchera* kończąc. To także opowieść dla fanów Geralta, do których mam zaszczyt się zaliczać, jak i podziękowanie za pasję twórców, ich gotowość do poświęceń i ciężką pracę. To podziękowanie w oczekiwaniu na jeszcze więcej.

Mam nadzieję, że książka, którą trzymasz w rękach, pomoże Ci, drogi Czytelniku, zrozumieć niesamowitą drogę, jaką białowłosy wiedźmin przebył od opowiadania opublikowanego w grudniu 1986 roku do statusu ikony światowej popkultury.

POCZĄTKI

Życie w powojennej Polsce nie było usłane różami. Kraj z wolna odbudowywał się po drugiej wojnie światowej, a ludzie próbowali przystosować się do nowych, niełatwych realiów. Nie inaczej działo się w Łodzi, choć akurat to miasto stosunkowo łagodnie, na ile to w ogóle możliwe, przeszło przez koszmar okupacji. To właśnie tutaj, 21 czerwca 1948 roku, na świat przyszedł Andrzej Sapkowski, syn nowo przybyłej do Łodzi pary. Jego ojciec, Eugeniusz, pochodził spod Wilna, natomiast matka, Krystyna, z podkieleckiej wsi, dlatego też przyszły pisarz czasami określa sam siebie łodzianinem w pierwszym pokoleniu. Od samego początku szczególny wpływ na autora miał ojciec, wojskowy, weteran walk pod Berlinem w ramach tak zwanej operacji berlińskiej. To właśnie on zasugerował nastolatkowi, by ten, zamiast iść do rejonowego ogólniaka[1], uczęszczał do prestiżowego liceum im. Bolesława Prusa[2]. Z perspektywy czasu decyzja okazała się słuszna, ponieważ słynna „dwudziestka jedynka” uchodziła za szkołę o profilu mocno humanistycznym, co być może jeszcze bardziej pogłębiło zainteresowania pisarza.

Andrzej Sapkowski zagorzałym czytelnikiem był od dziecka. Już we wczesnych latach narodziła się jego fascynacja *Trylogią* Henryka Sienkiewicza. Jak sam opowiada, już w wieku kilku lat poznał niektóre z *Kronik marsjańskich* Raya Bradbury’ego, wcześnie miał też styczność z prozą Harry’ego Harrisona, przy czym już w dzieciństwie czytał książki obcojęzyczne w oryginale, co chętnie podkreśla w wywiadach.

XXI LO im. Bolesława Prusa w Łodzi. W tym liceum kształcił się Andrzej Sapkowski

Źródło: fot. Krzysztof Jasiński/Afa Pixx/Getty Images Poland

Dalsze, policealne losy Sapkowskiego są nieco zaskakujące. Ojciec bardzo chciał, żeby syn został inżynierem, co gwarantowało wtedy dobre zarobki i spory szacunek w społeczeństwie. Niestety, jak na złość potomek nie był tym zupełnie zainteresowany. „Materiał ze mnie na inżyniera był żaden”[3], mówił wiele lat później. Wybawieniem dla przyszłego twórcy *Wiedźmina* okazał się... handel zagraniczny, nowo otwarty kierunek na wydziale ekonomiczno-socjologicznym łódzkiego uniwersytetu. Dziś Andrzej Sapkowski przyznaje, że do studiowania akurat tej dziedziny natchnął go ojciec. „Mój tatunio stwierdził, że taki pracownik handlu zagranicznego to taki półinżynier, więc może być”, opowiada z charakterystyczną dla siebie swadą. Był to kierunek specyficzny, ponieważ jak wspomina Sapkowski, stawiano głównie na naukę języków obcych. Z pozostałych przedmiotów można było zdawać egzaminy poprawkowe, ale jeśli ktoś nie zaliczył egzaminu z języka, musiał przenieść się na inny fakultet. Co ciekawe, pisarz podkreśla, że już w chwili rozpoczęcia nauki na wyższej uczelni w roku 1966 biegle

mówił w trzech językach obcych, co również miało wpływ na wybór studiów[4]. Do dziś zresztą autor ma opinię poligloty. W wywiadzie z Barbarą Mitkowską wyjaśnił: „Znam biegle kilka języków, w tym: angielski, rosyjski, niemiecki, włoski i czeski. W tych językach w środku nocy, będąc obudzony telefonem, mogę rozmawiać i odpowiadać na pytania, zanim jeszcze skojarzę, w jakim języku pytają. W kilkunastu kolejnych językach potrafię powiedzieć dzień dobry, dogadać się z recepcją hotelu, sprawdzić rozkład jazdy pociągów, przeczytać gazetę”[5]. Bez wątpienia te umiejętności przysłużyły się Sapkowskiemu później w trakcie pracy twórczej.

Andrzej Sapkowski to poliglota, zna biegle kilka języków, w tym angielski, rosyjski, niemiecki, włoski i czeski.

Okres studiów okazał się ważny dla przyszłego twórcy z jeszcze jednego powodu, to wtedy zetknął się bowiem z twórczością J.R.R. Tolkiena, która z miejsca go zafascynowała. Z czasem do panteonu ulubionych twórców łodzianina dołączył również Umberto Eco, do dziś przedstawiany przez Sapkowskiego jako jego literacki ideał. Po ukończeniu wyższej uczelni pisarz trafił do łódzkiego Skórimpexu, przedsiębiorstwa zajmującego się międzynarodowym handlem futrami, by z czasem przejść do Textilimpexu, odpowiadającego za obrót tekstyliami. W ten sposób rozpoczęła się trwająca ponad dwie dekady przygoda autora z handlem. Jak sam podkreśla, był to czas obowiązkowego chodzenia w krawacie, na co szczególną uwagę mieli zwracać jego szefowie.

W „Wiadomościach Wędkarskich" z 1984 roku mogliśmy przeczytać pierwsze opowiadanie Andrzeja Sapkowskiego o polowaniu... na pstrąga

Źródło: fot. Patryk Młynek, materiały własne Krzysztofa Chodorowskiego, fotografia okładkowa Sylwester Bajor

---

Jednak z punktu widzenia rozwoju twórczego lata poświęcone wykonywaniu profesji są ważne z innego powodu. Przede wszystkim w trakcie licznych podróży zagranicznych Sapkowski nabywał literaturę fantastyczną, o czym otwarcie i z nieskrywaną dumą mówi w wywiadach. Dzięki temu był zaznajomiony z pozycjami, które do Polski jeszcze nie dotarły, co wpłynęło również na jego warsztat. Poza tym to w doświadczeniach zawodowych należy upatrywać źródeł obecności w dziełach pisarza zagadnień handlu i ekonomii – odgrywających ważną rolę zwłaszcza w sadze o Geralcie – i tak dobrego oddania wpływu kwestii ekonomicznych na wojnę.

Nim jednak świat usłyszał o Białym Wilku, łodzianin próbował mierzyć się z literaturą jako tłumacz. W czerwcu 1983 „Fantastyka” opublikowała na swoich łamach jego tłumaczenie opowiadania Cyrila M. Kornblutha pod tytułem *Słowa Guru*. Był to „pierwszy raz” Sapkowskiego z tym miesięcznikiem, który później okaże się niezwykle istotny w jego karierze. Po latach popularny AS[6] przyznawał, że nie myślał o karierze pisarskiej, planował i przygotowywał kolejne tłumaczenia między innymi opowiadań Rogera Zelaznego, Fritza Leibera czy Briana Aldissa. Mimo to w roku 1984 opowiadanie *Stalogłowy* ukazało się w „Wiadomościach Wędkarskich”. Tekst dotyczył połowu pstrąga stalogłowego, jednego z najtrudniejszych przedstawicieli tego gatunku do złowienia. I choć opowiadanie nie ma w sobie nic z fantasy, widać w nim swadę i charakterystyczny styl, którym później Sapkowski podbił serca publiczności. Początkującego pisarza od razu doceniono, przyznając mu II miejsce w konkursie literackim. Był to pierwszy twórczy przejaw jednej z największych pasji łódzkiego autora (obok kotów i myślistwa) – łowienia ryb.

WIEDŹMIN

Dziś powstanie opowiadania *Wiedźmin* owiane jest legendą i wśród wielu miłośników fantasy uchodzi za coś w rodzaju mitu założycielskiego tego gatunku w naszym kraju. Nie jest to do końca prawda, bo pierwsze polskie opowiadania należące do tego gatunku zostały wydane na początku lat 80. XX wieku, a wielu historyków literatury wskazuje czasy jeszcze wcześniejsze. Niezależnie od tego teraz już wiemy, że Geralt z Rivii nie podbiłby serc czytelników, gdyby nie Krzysztof, syn Andrzeja Sapkowskiego.

To on czytywał regularnie „Fantastykę" i w dużej mierze to dzięki niemu pisarz wziął udział w konkursie ogłoszonym w marcowym numerze czasopisma w 1985 roku. Jak wspomina AS: „Dowiedziałem się z numeru „Fantastyki" [o konkursie – przyp. autora], który walał się w mieszkaniu, rzucony przez mojego nieporządnego syna, wtedy trzynastolatka". Z kolei w innym wywiadzie pisarz wyjaśnia: „Zupełnie szczerze: chciałem zrobić przyjemność mojemu synowi, który jest zagorzałym miłośnikiem tego typu literatury i stałym czytelnikiem Waszego pisma [„Fantastyka"]. Zapytał mnie kiedyś: »Dlaczego nie napiszesz czegoś takiego?«. »Nie ma problemu, powiedziałem, napiszę«. No i tak powstał *Wiedźmin.* Zresztą właśnie od syna dowiedziałem się o Waszym konkursie i jego warunkach"[7].

Jak widać zasługi Krzysztofa Sapkowskiego są niepodważalne. Dlatego też przez wielu uważany jest on za najbardziej wpływowego czytelnika w historii rodzimej fantastyki. Być może bez niego Geralt nigdy by się nie narodził...

Pierwsze opowiadanie powstawało dość długo[8], bo blisko pół roku, i do redakcji czasopisma zostało wysłane w ostatnim terminie – w grudniu 1985 roku. „Począwszy od pierwszych numerów rocznika 1986, na długo przed zakończeniem prac jury i rozstrzygnięciem konkursu, „Fantastyka" zamieszczała opowiadania »zauważone wśród prac nadesłanych«. A mojego *Wiedźmina* nie ma, ani widu, ani słychu.

Ha, pomyślałem, ja tu z ambicjami do wyróżnienia, może i nagrody – a tu nawet nie zauważyli. Aż wreszcie przyszedł numer grudniowy – i jest *Wiedźmin.* Hurra!” – tak okres czekania na publikację pierwszego opowiadania o Geralcie wspominał po latach pisarz w jednym z wywiadów.

By jednak w całości zrozumieć, kim dla polskiej fantastyki okazał się Sapkowski, należy wspomnieć o tym, że wcześniej ta gałąź rodzimej literatury zdominowana była przez autorów science fiction ze Stanisławem Lemem na czele. Podobne preferencje dominowały też w środowisku osób związanych z „Fantastyką” oraz powstającymi w całym kraju lokalnymi klubami miłośników tego gatunku. Fantasy rodem z powieści J.R.R. Tolkiena czy Roberta E. Howarda o wojownikach walczących mieczem, elfach i krasnoludach była krytykowana i traktowana po macoszemu przez rodzimych pisarzy. Tomasz Pindel w swoich *Historiach fandomowych* przywołuje współczesne, dość sceptyczne (nawet po tylu latach!) opinie Marka Oramusa i Lecha Jęczmyka, jednych z najbardziej wpływowych postaci środowiska „Fantastyki”. Pierwszy z nich mówi wprost: „Tak, przyszła ta fala fantasy [...], ale ja jestem za science fiction. Z fantasy staram się nie mieć do czynienia. No, czasem coś czytam, ale to mnie umacnia w nienawiści”. Z kolei Jęczmyk deklaruje: „Fantasy? Nie jestem anty, ale to dla dziewcząt... Bardzo łatwo pisać takie rzeczy. Jedna trzecia to skomplikowane nazwy i imiona. Zostawiam to kobietom”. Te wypowiedzi pozwalają zrozumieć, dlaczego przez lata to właśnie Jęczmyk i Oramus z dużym powątpiewaniem odnosili się do twórczości Sapkowskiego, ale także przede wszystkim do samego gatunku w ogóle. Dowodzi tego słynne spotkanie w klubie „Jajko” na terenie Szkoły Głównej Planowania i Statystyki w Warszawie (dzisiejsza Szkoła Główna Handlowa). Maciej Parowski, będący z kolei jednym z największych orędowników twórczości AS-a, wspomina zdarzenie w taki sposób:

„Wiosną w tym samym roku 1986, pod koniec którego zjawił się Geralt z Rivii, był spęd fantastów w SGPiS-ie. Jakiś oczytany w przekładach czytelnik złożył wówczas obywatelskie zamówienie na polską fantasy. I wszyscy, jak tam byli – Baraniecki, Oramus, Ziemkiewicz, Żwikiewicz – tak wszyscy się zarzekali, że nie chcą mieć nic wspólnego z podobnymi głupotami. W grudniu zjawił się Sapek i jednym opowiadaniem zmienił układ”[9]. Jakby tego było mało, na konkurs, w którym wziął udział również AS, przysłano wiele opowiadań właśnie fantasy, a nie science fiction, tak dotychczas gloryfikowanej w Polsce. Świadczy to dobitnie o tym, że Andrzej Sapkowski ze swoim *Wiedźminem* nie tylko wykazał się literackim kunsztem, ponieważ pokonał sporą konkurencję, ale również doskonale wpisywał się w budzącą się potrzebę fanów na coś innego niż to, co dotychczas polski czytelnik mógł znaleźć z gatunku fantastyki.

M. Parowski: W grudniu 1986 pojawił się Sapek i jednym opowiadaniem zmienił układ.

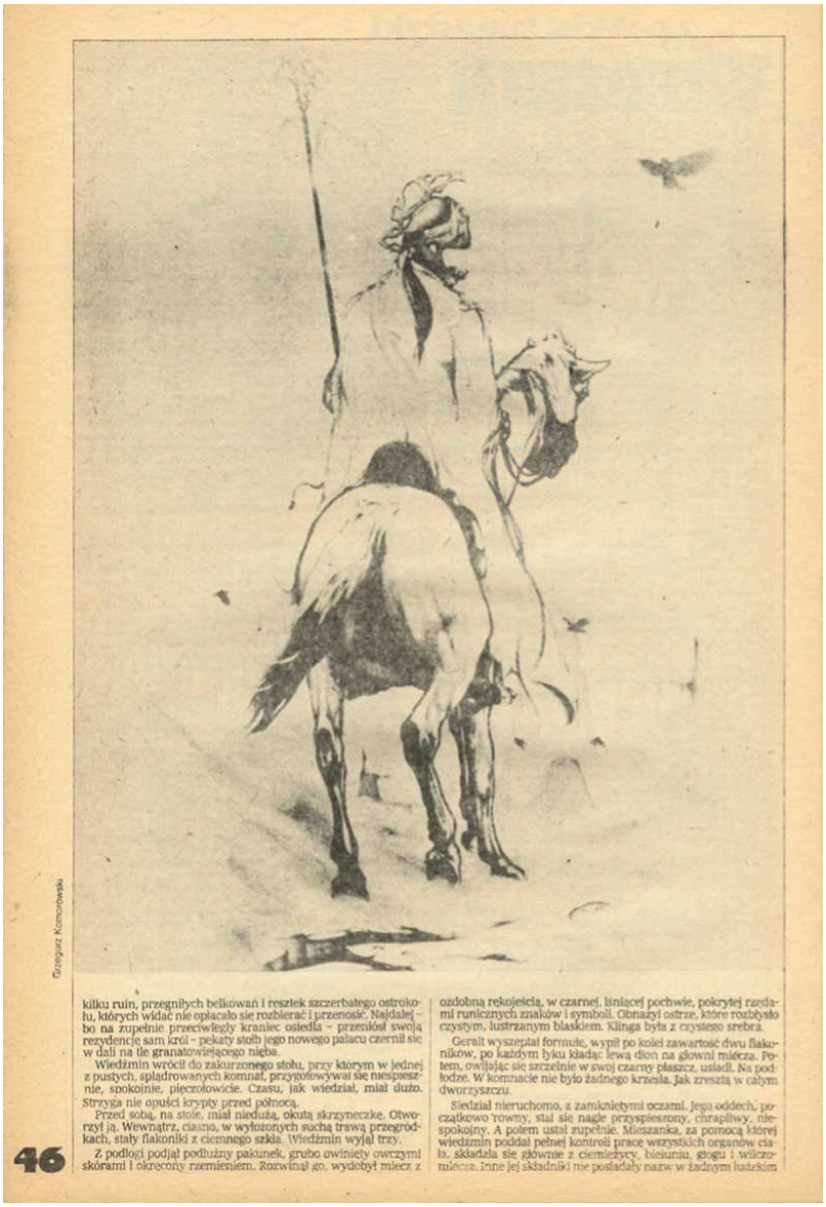
Co ciekawe, pisarz nie wygrał konkursu. Zajął III miejsce, razem z Aleksandrem Bukowieckim i Markiem Dyszlewskim. Zwyciężył Marek S. Huberath (z opowiadaniem *Wrócieeś Sneogg, wiedziaam*), natomiast drugie miejsce zajął Jan Maszczyszyn (z opowiadaniem *Ciernie*). Jury w składzie Adam Hollanek (ówczesny redaktor naczelny czasopisma), Maciej Parowski, Lech Jęczmyk, Andrzej Niewiadowski i Jacek Rodek, a więc osoby znane i poważane w środowisku miłośników fantastyki, nagrodziło AS-a za „sprawność warsztatową i walory czytelnicze”. Poza oczywistym uznaniem wisienką na torcie była również nagroda w wysokości ówczesnych 10 tysięcy złotych, co, jak pisarz przyznawał później w wywiadach, stanowiło wartość jego miesięcznej pensji. Po latach Maciej Parowski przyznawał: „Sapkowski nie wziął w »Fantastyce« pierwszej nagrody, bo... za dobrze się czytał,

bo jego lekkość była myląca, maskowała kulturowe głębie i warsztatową maestrię. A Huberath, też przecież wielki autor, podbił nas fantastyką ponurą, problemową, broniącą nieszczęsnych kalek w postatomowym świecie. Tego atomu baliśmy się wówczas najbardziej”[10]. Z perspektywy czasu te słowa dobrze oddają klimat, w jakim przyszło debiutować twórcy wiedźmina, który, jak się wkrótce miało okazać, wywrócił świat polskiej literatury fantastycznej do góry nogami. Niewiele jednak brakowało, by opowiadanie przepadło w stosie prac nadesłanych na konkurs. Szczególne zasługi należy tutaj przypisać Markowi Zalejskiemu, ówczesnemu grafikowi czasopisma. To on latem 1986 roku zaczepił Parowskiego i pokazał mu opowiadanie Sapkowskiego, mówiąc, że choć nie jest specem od literatury, to opowiadanie po prostu mu się spodobało. Redaktor posłuchał kolegi i po lekturze zadecydował o publikacji *Wiedźmina*. Początkowo było z tym sporo komplikacji, ponieważ tekst był zwyczajnie za długi i trzeba go było skrócić o blisko dziesięć stron. Parowski był jednak nieugięty i mimo nacisków wykreślił tylko jeden akapit, którego AS nigdy do tekstu nie przywrócił. By jednak zachować wymogi czasopisma, wymieniono opowiadanie zagraniczne.

M. Parowski: Sapkowski nie wziął w „Fantastyce” pierwszej nagrody, bo... za dobrze się czytał.

„Później mówiono, że człowiek ten nadszedł od północy, od bramy Powroźniczej” – tym zdaniem Geralt z Rivii objawił się światu w opowiadaniu zatytułowanym *Wiedźmin.* Czytelnicy poznają w nim bohatera, najemnego zabójcę potworów, który trafia do miasta Wyzima, by na zlecenie króla Foltesta odczarować królewnę zaklętą w strzygę. Pierwsze wrażenie, jakie sprawia Geralt, jest dość specyficzne. Jest małomówny, wręcz mrukowaty, i konkretny, a jeśli już coś mówi, bywa cyniczny. Również jego wygląd budzi grozę – ma mlecznobiałe włosy,

jest blady, a jego twarz bynajmniej nie wzbudza sympatii. Taką postać zarysował Sapkowski, pokazując jednocześnie wycinek interesującego świata, a konkretnie dworu królewskiego oraz kulisy jednej z jego intryg, i dając odbiorcom ciekawe dialogi oraz wartką, fascynującą akcję. Publikacja przeszła do historii również z innego powodu. Widzimy w niej prawdopodobnie pierwszą próbę zilustrowania wiedźmina. Grafika Grzegorza W. Komorowskiego przedstawia postać siedzącą na koniu, odzianą w pelerynę i mającą na sobie dziwne nakrycie głowy. Najważniejszy jest jednak fakt, że czytelnikom opowiadanie się spodobało. Podobno znalazł się nawet jeden, który wysłał do redakcji „Fantastyki” tysiąc złotych z prośbą o przekazanie autorowi. Legenda głosi, że hojnego darczyńcę nękał później z tego powodu urząd skarbowy...



kilku ruin, przegniłych belkowań i resztek szczerbatego ostrokołu, których widać nie opłacało się rozbierać i przenosić. Najdalej – bo na zupełnie przeciwległy kraniec osiedla – przeniósł swoją rezydencję sam król – pękaty stołb jego nowego pałacu czernił się w dali na tle granatowiejącego nieba.

Wiedźmin wrócił do zakurzonego stołu, przy którym w jednej z pustych, splądrowanych komnat, przygotowywał się niespiesznie, spokojnie, pieczołowicie. Czasu, jak wiedział, miał dużo. Strzyga nie opuści krypty przed północą.

Przed sobą, na stole, miał niedużą, okutą skrzyneczkę. Otworzył ją. Wewnątrz, ciasno, w wyłożonych suchą trawą przegródkach, stały flakoniki z ciemnego szkła. Wiedźmin wyjął trzy.

Z podłogi podjął podłużny pakunek, grubo owinięty owczymi skórami i okręcony rzemieniem. Rozwinął go, wydobył miecz z ozdobną rękojeścią, w czarnej, lśniącej pochwie, pokrytej rzędami runicznych znaków i symboli. Obnażył ostrze, które rozbłysło czystym, lustrzanym blaskiem. Klinga była z czystego srebra.

Geralt wyszeptał formułę, wypił po kolei zawartość dwu flakoników, po każdym łyku kładąc lewą dłoń na głowni miecza. Potem, owijając się szczelnie w swój czarny płaszcz, usiadł. Na podłodze. W komnacie nie było żadnego krzesła. Jak zresztą w całym dworzyszczu.

Siedział nieruchomo, z zamkniętymi oczami. Jego oddech, początkowo równy, stał się nagle przyspieszony, chrapliwy, niespokojny. A potem ustał zupełnie. Mieszanka, za pomocą której wiedźmin poddał pełnej kontroli pracę wszystkich organów ciała, składała się głównie z ciemiężycy, bieluniu, głogu i wilczomlecza. Inne jej składniki nie posiadały nazw w żadnym ludzkim

Grzegorz Komorowski

46

Pierwszy wizerunek (prawdopodobnie) Geralta z Rivii autorstwa Grzegorza W. Komorowskiego. „Fantastyka” 1986

Źródło: fot. Patryk Młynek, materiały własne autora

Dziś należy powiedzieć otwarcie, że literacka kariera Andrzeja Sapkowskiego zaczęła się od sukcesu, za którym ciągnęły się liczne nieporozumienia i stale towarzysząca krytyka ze strony innych pisarzy i redaktorów. Już samo środowisko „Fantastyki” było mocno podzielone. Za AS-em mocno opowiadali się Maciej Parowski i Rafał

A. Ziemkiewicz[11], zwolennik tak zwanej fantastyki rozrywkowej, który intensywnie popularyzował twórczość Sapkowskiego. Inni jednak, w tym wspomniani Lech Jęczmyk czy Marek Oramus[12], zwracali uwagę między innymi na fakt, że świat wiedźmiński pełen jest sprzeczności, nadużywa magii, a nawet (na co pomstowali czytelnicy) nie oddaje rzeczywistych realiów epoki średniowiecza, do której uniwersum rzekomo nawiązywało. Z podobnymi opiniami Sapkowski zmagał się zresztą dość długo. Już przy okazji pierwszego tekstu zarzucano mu zbytnią inspirację historią o pogromcy strzygi, którą w XIX wieku spisał Roman Zmorski. Przy kolejnych opowiadaniach krytyczne głosy zwracały uwagę na detale, które podobno „raziły" wielu czytelników. Do najbardziej absurdalnych należy pretensja o to, że księżniczka Renfri w opowiadaniu *Mniejsze zło*, opublikowanym na łamach „Fantastyki" w 1990 roku, nosi... batystową bieliznę, a w świecie wiedźmina, wyraźnie zdaniem czytelników inspirowanym średniowieczem[13], batyst jeszcze nie istniał. Oczywiście dziś te zarzuty mogą wydawać się śmieszne, ale nie były to jedyne kwestie, które poddawano krytycznemu osądowi. Praktycznie każdy tekst odnosił ogromny sukces i zdobywał popularność wśród czytelników, jednocześnie zaś wzmagał głosy, twierdzące głównie, jak bardzo standardowe, wręcz uniwersalne są dylematy, które Sapkowski przedstawia za pomocą perypetii swoich bohaterów.

Zarzucano Sapkowskiemu, że jest „autorem jednego opowiadania".

Nie można jednak zaprzeczyć, że publikacja *Wiedźmina* okazała się swoistym przełomem, którego skutkiem, poza rosnącą popularnością pisarza, były kolejne opowiadania, również ukazujące się w „Fantastyce"[14]. Pierwsze z nich, *Droga, z której się nie wraca*, wydrukowane po dłuższej przerwie w czerwcu 1988 roku, nie traktowało jednak o wiedźminie, a o przygodzie z udziałem jego matki,

Visenny. Początkowo spotkało się to z mieszanym odbiorem, zarzucano autorowi, że to już nie opowieść o wiedźminie, a on sam sprawia wrażenie „autora jednego opowiadania". Mimo to tekst znalazł swoich zwolenników. Dzięki niemu czytelnicy mogli dowiedzieć się nieco więcej o samym świecie, który powoli zaczynał budować Sapkowski. Wiele światła rzuca na to zagadnienie wywiad, jakiego autor udzielił Rafałowi A. Ziemkiewiczowi w sierpniowym numerze „Fantastyki" z 1988 roku. Tytuł wywiadu był wielce proroczy – *Rozpędzam się*. Sapkowski mówi w nim wprost między innymi, że nie lubi postaci Conana ani twórczości Roberta E. Howarda, wyjaśniając tym samym, że nie inspirował się nim, tworząc Geralta. O uniwersum pisarz twierdzi natomiast: „Istnieje na ten temat parę nieporozumień. Brakowało mi czystej, klasycznej fantasy [...], dysponujemy materiałem nie gorszym niż mitologia celtycka czy normańska" – wskazując na to, że inspirował się rodzimymi baśniami i legendami. Nie jest to do końca prawda, gdyż u Sapkowskiego odnaleźć można wiele nawiązań do tekstów, legend i baśni z całego świata (w zasadzie czyni on z nich wręcz antybaśnie), w tym jego ulubionych legend arturiańskich. Nie pierwszy raz pisarz wodzi swoich rozmówców (co stanie się jego domeną w przyszłości) za nos, tak samo jak czytelników, prowadząc z nimi od początku intelektualną grę. Dowodzą tego kolejne opowiadania, na przykład *Ziarno prawdy* opublikowane w marcu 1989 roku w „Fantastyce". Dowiadujemy się z niego nieco więcej o Geralcie, jego podejściu do wiedźmińskiego fachu – często mu obcego i sprzecznego z jego poglądami – i do potworów, których czasami nie chce zabijać. Między innymi za to opowiadanie pisarz otrzymał Śląkfę, czyli nagrodę Śląskiego Klubu Fantastyki w kategorii Twórca, pierwszą z wielu nagród, jakie mu przyznano.

Z kolei *Mniejsze zło* z marca 1990 to specyficzne potraktowanie baśni o królewnie Śnieżce i siedmiu krasnoludkach. Z tym że Biały Wilk mierzy się, owszem, z królewną, ale o imieniu Renfri, będącą wyzwoloną seksualnie kobietą, a przy tym krwawą morderczynią podróżującą z siedmioma gnomami, uchodzącymi za jedną

z najgroźniejszych band opryszków w okolicy. To opowiadanie przyniosło Sapkowskiemu pierwszą nagrodę im. Janusza A. Zajdla, którą w przyszłości zgarniał jeszcze czterokrotnie.

W 1990 roku „Fantastyka” zniknęła z rynku prasowego wskutek zmiany wydawcy. W jej miejsce powstała „Nowa Fantastyka”. Sapkowski publikuje w nowym czasopiśmie opowiadanie *Kwestia ceny*, traktujące o Pavetcie i Dunym, rodzicach Ciri – bohaterki mającej dopiero powstać sagi. Tym razem czytelnicy dowiadują się więcej o naturze wiedźminów, o ich pochodzeniu, czyli tak zwanym Prawie Niespodzianki. I znów, ze wspomnianych opowiadań wyłania się obraz Geralta jako z jednej strony bohatera heroicznego, czasami wręcz patetycznego, ale z drugiej – targanego licznymi wątpliwościami dotyczącymi wiedźmińskiego fachu, świata i jego natury, a także ludzi i ich dylematów. Już w opowiadaniach Sapkowski sprytnie łączył patos towarzyszący niekiedy wiedźminowi z humorem i cynizmem, do czego stopniowo przyzwyczajał zarówno kolejnych czytelników, jak i kolegów po piórze.

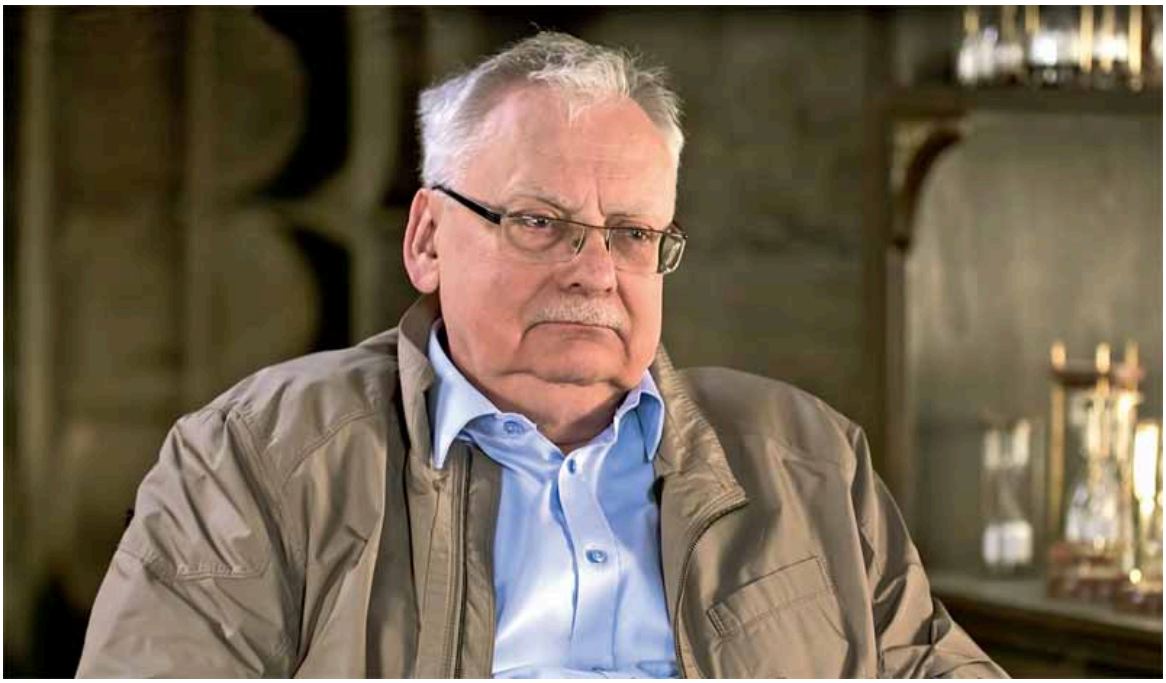
WYBACZ PANI, NOSISZ MĘSKI STRÓJ... TO NIE CIEKAWOŚĆ, RACZEJ OSTROŻNOŚĆ... TO NIEBEZPIECZNE ROZDROŻE...
WIDZĘ.
BYSTRE MASZ OCZY, PANI. TAM LEŻY NIEBOSZczyk. PEWNIE UWAŻASZ MNIE ZA ROZBÓJNIKA. MAM RACJĘ?
NIE MASZ... TWOJA RĘKA KRWAWI.
WIĘKSZOŚĆ RAN MA TAKĄ ZADZIWIAJĄCĄ WŁAŚCIWOŚĆ. POMOŻESZ MI?
TAK. ALE POD WARUNKIEM, ŻE PRZESTANIESZ TYLE GADAĆ... NAZYWAM SIĘ VISENNA.
ŁADNIE. MÓWIŁ CI JUŻ KTOŚ, ŻE MASZ TEŻ PIĘKNE WŁOSY? MÓWI SIĘ... MIEDZIANE?
NIE. RUDE!
AUU! TO BOLI!
WIĘKSZOŚĆ RAN MA TAKĄ ZADZIWIAJĄCĄ WŁAŚCIWOŚĆ.
ZARAZ. CO TO?
TO SIĘ NAZYWA MIEĆ SZCZĘŚCIE! TRAFIŁEM NA CZARODZIEJKĘ, UZDROWICIELKĘ W ŚRODKU PUSZCZY.
A POWITAŁA MNIE TU CZAROWNICA, STAROWINKA W ŁACHMANACH. PROSIŁA O CHLEB. A KIEDY DAŁEM, CHCIAŁA MNIE ZARŻNĄĆ. MIEŚNIE MIAŁA JAK KAMIENIE. GDY NADZIAŁA SIĘ NA MIECZ NAGLE ODMŁODNIAŁA. ROZUMIESZ COŚ Z TEGO, VISENNA?
ILUZJA, KORIN, ILUZJA.

Uzdrowicielka Visenna i wojownik Korin, prawdopodobni rodzice Geralta (tu kadr z komiksu B. Polcha, M. Parowskiego i A. Sapkowskiego pt. *Droga bez powrotu*. Wydawnictwo Prószyński Media)

Źródło: fot. Patryk Młynek, materiały własne autora

WIEDŹMIN NIE PODZIELIŁ LOSU INNYCH

Rozmowa z Andrzejem Sapkowskim,
autorem wiedźmińskich opowiadań
i sagi, twórcą postaci Geralta z Rivii



Andrzej Sapkowski podczas promocji netfliksowego serialu *Wiedźmin*

Źródło: https://www.youtube.com/watch?v=XLZgpMtB6mU [dostęp 20.02.2020], materiały promocyjne platformy Netflix

---

Stworzył Pan postać, która jest niezwykle charakterystyczna. Ma nietuzinkowy wygląd, nietypową profesję określaną słowem wcześniej nieznanym czytelnikom na całym świecie. Niewielu jest bohaterów w literaturze fantasy, a może nawet w literaturze w ogóle, wykreowanych w taki sposób jak Biały Wilk. Co może być przyczyną takiego stanu rzeczy?

Podejrzewam, że głównie zawinił tu talent autora. A nie bez znaczenia była też jego znajomość kanonu fantasy. Na tyle pełna, by wiedzieć, jak stworzyć postać umykającą oklepanej sztancy, postać, która się wyróżnia. Nie twierdzę, że od początku wiedziałem, że stworzę, jak się teraz mówi, fenomen. Ale pracowałem usilnie w tym właśnie kierunku. A nazwę profesji faktycznie wynalazłem, to neologizm, który przede

mną nie istniał. A teraz zaistniał. Szeroko, bo nazwę *The Witcher* też wymyśliłem ja.

Dziś mówi się, że Geralt to typ nowego bohatera w kulturze – zmęczonego, przegrywającego i niekiedy bardzo gorzkiego. Dlaczego Pana zdaniem taki rodzaj protagonisty cieszy się dziś większym zainteresowaniem odbiorców niż klasyczne, bardziej szablonowe postaci?

Sam pan sobie odpowiedział na własne pytanie. Bohater szablonowy jest po prostu i zwyczajnie nudny. Kiepski to pisarz, co nie ma świadomości, jak ważny jest dla fabuły nietuzinkowy, niebanalny i nieszablonowy główny protagonista, kiepski to pisarz, co nie potrafi takiego wykreować. A gorzki Geralt, tak między nami, za bardzo nowy nie jest. Byli przed nim bohaterowie Conrada. Był Philip Marlowe, Sam Spade i inni detektywi z *les romans noirs*. Bohaterowie Miki Waltariego. A w fantastyce imię ich jest legion, że wymienię tylko Thomasa Covenanta Stephena Donaldsona czy postacie stworzone przez Rogera Zelaznego.

Kiedyś zarzucano Panu nadmierną uniwersalność dylematów, jakimi targany jest wiedźmin. Z kolei dziś uznaje się to za zaletę, zwłaszcza w Stanach Zjednoczonych. Z czego, Pana zdaniem jako twórcy, obserwatora i konsumenta kultury, wynika ta zmienność trendów?

Trendy mają to siebie, że się zmieniają, mają to *ex definitione*. Mnie, jako „obserwatora i konsumenta", problem ten mało interesuje i praktycznie nie dotyczy. Konsumując literaturę, zupełnie nie dbam o to, czy opisane w niej dylematy są uniwersalne, czy też egzotyczne – choćby z racji narodowości autora. Ważne jest, by się dobrze czytało. Niezależnie od opinii krytyków literackich mam podstawy przypuszczać, że rozkład czytelników jest zawsze *fifty-fifty*. Tyluż ceni

sobie i preferuje w lekturze uniwersalność, ilu lokalność i egzotykę. A większości – jak mnie – jest wszystko jedno.

Stworzony przez Pana wiedźmin bywa postacią ironiczną, niekiedy również względem samego siebie. Jakie możliwości daje pisarzowi nadanie bohaterom tej konkretnej cechy?

Nieograniczone. Kłania się Raymond Chandler, w pierwszej setce moich ulubionych autorów. Jesteśmy tym, co czytamy.

Wielu czytelników oraz twórców adaptujących Pana prozę przyznaje, że Geralt przypomina im kogoś w rodzaju rōninów, na przykład z filmu *Siedmiu samurajów* Akiry Kurosawy. Pana zdaniem to trafione skojarzenie czy wręcz przeciwnie?

Myślę, że dość trafione, *toutes proportions gardées*.

Pisząc o Geralcie z Rivii, sporządził Pan jego dość oszczędny opis – kolor włosów, oczy i elementy typowe dla wiedźmińskiego fachu, na przykład medalion. Dzięki temu czytelnicy mieli pole do popisu dla wyobraźni i mogli wypełnić brakujące „luki" według swoich upodobań. Istnieje Pana zdaniem jakaś granica, której literatura nie powinna przekraczać w kwestii narzucania czytelnikowi wizerunku postaci?

To, o czym pan mówi, to elementarny warsztat pisarski, bez znajomości i opanowania którego nie warto nawet zaczynać. Zaś co się tyczy granicy, to nie istnieje takowa. W żadnym zresztą z aspektów pisarstwa. Jak to mówią: *sky is the limit*.

Patrząc na losy Białego Wilka, można dostrzec w nich niezwykle gorzką prawdę o życiu mężczyzny – jego przyjemnościach, obowiązkach, ale też problemach, porażkach i z biegiem czasu coraz bardziej ponurych refleksjach. Uważa Pan, że fantasy jest

odpowiednim i obecnie na tyle czytelnym gatunkiem, by przekazywać odbiorcy prawdę o ludzkiej naturze?

A dlaczegóż nie miałaby być? Czy dlatego, że zadufani krytycy raczą nią gardzić jako, jak twierdzą, gorszym sortem literatury, nie kulturą, lecz popkulturą, komercyjną ludyczną rozrywką? Znam gatunek fantasy, nie chwaląc się, dość dobrze, czytam go od bez mała pół wieku, znam wszystkie co do jednej pozycje kanonu. Obecnie każdą liczącą się nowość fantasy czytam najdalej po upływie miesiąca od jej premiery – w oryginale, nie przekładzie. I z całą odpowiedzialnością powiem panu – jeśli chodzi o przekazywanie prawdy o ludzkiej naturze, mainstream sporo mógłby się od fantasy nauczyć.

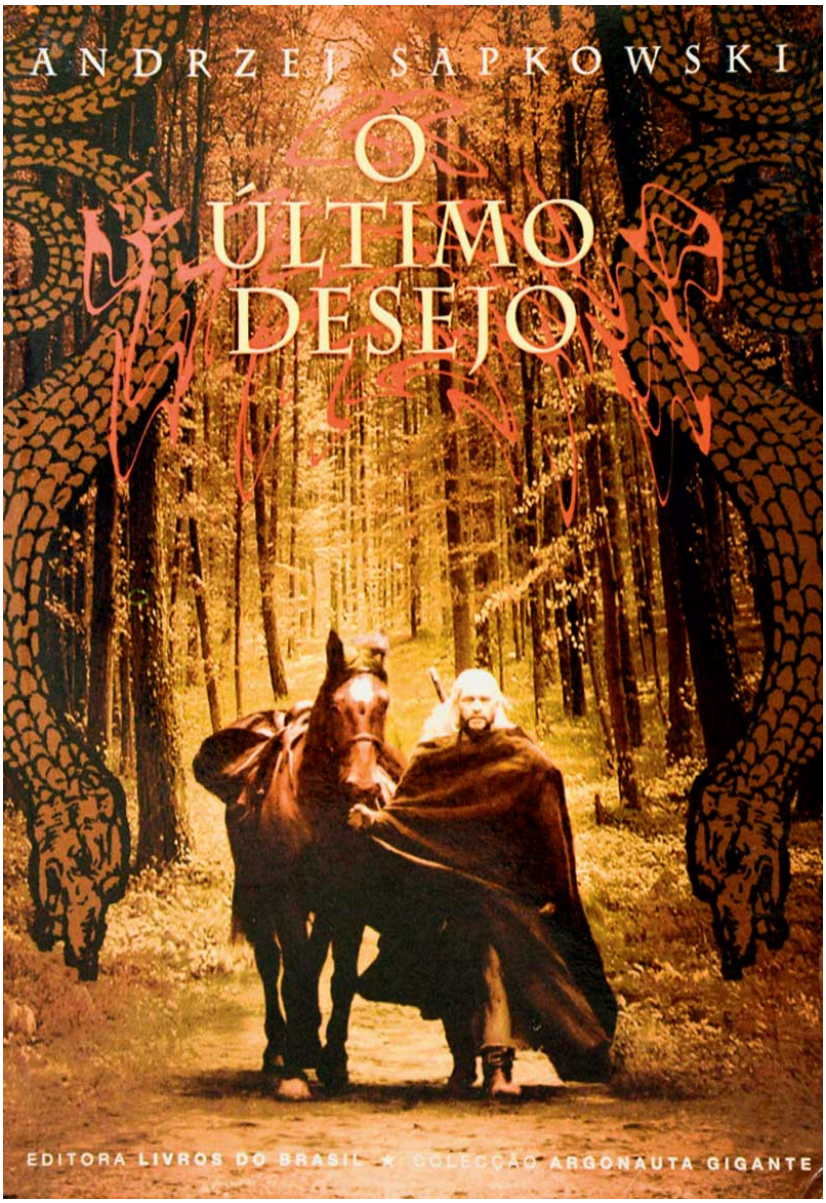
Laureaci „Paszportów Polityki” za rok 1997. Twórca *Wiedźmina* drugi od prawej

Źródło: fot. Tadeusz Późniak/Polityka

Jest Pan autorem znanym na całym świecie. Najpierw Pańska twórczość zawitała do innych krajów europejskich, później do USA, a z czasem również do Azji. Co z Pana perspektywy jest

najtrudniejsze we współpracy z tłumaczami? Jak w związku z tym zapatruje się Pan na rynek azjatycki, w wypadku którego odrębność kulturowa może stanowić problem w rozumieniu pewnych zjawisk?

Jestem co prawda poliglotą, ale przy językach i alfabetach Orientu, cóż, jak to mówią: *smotrit w knigu, widit figu*. Nie przeczytam i nie ocenię pracy tłumacza. Uczestniczyłem jednak w licznych spotkaniach autorskich w Chinach i na Tajwanie, a tam zarówno liczebność, jak i aktywność audytoriów wskazywałyby na pozytywny raczej odbiór mojej twórczości. Odrębność kulturowa ma jednak znaczenie. Dam przykład: po jednym ze spotkań w Chinach obecny w audytorium Amerykanin podszedł i zwrócił mi uwagę, że użytą przeze mnie parabolę nawiązującą do świętego Piotra, co po trzykroć się zaparł, mało kto na sali zrozumiał.



Ostatnie życzenie po portugalsku z Michałem Żebrowskim na okładce (kadr z filmu). Wydawca: Livros do Brazil

Źródło: https://luisacortereal.wixsite.com/ameninavendiasonhos/product-page/o-%C3%BAltimo-desejo-livro-da-s%C3%A9rie-the-witcher [dostęp 06.04.2020]

Na przestrzeni lat przygody wiedźmina doczekały się wielu wydań oraz mnóstwa okładek. Dla przykładu z pierwszego portugalskiego wydania *Miecza przeznaczenia* na czytelników spogląda Michał Żebrowski. Czy któreś konkretne wydanie lub okładkę darzy Pan szczególną sympatią bądź antypatią?

Lubię okładki autorstwa Alejandra Colucciego, oryginalnie hiszpańskie, dziś wykorzystane już przez wiele wydawnictw z całego świata. Podobają mi się rosyjskie okładki i ilustracje Denisa Gordiejewa. Całkiem niedawno ukazało się nowe wydanie niemieckie z wielce artystycznymi okładkami. Sympatyczne okładki – widziałem projekt – będzie miało nowe wydanie angielskie. A których okładek nie lubię? Cóż, jest takich kilka. Wymienię choćby wspomnianą przez pana okładkę portugalską z Żebrowskim. Nie lubię jej choćby za to, że wewnątrz słowem nie wspomniano, że to fotos z polskiego filmu. Nie przepadam też za okładkami wykorzystującymi grafikę z gier komputerowych. Bo lubo niebrzydkie, nie mają nic wspólnego z moimi książkami i konfundują czytelnika.

Wiedźmińskie opowiadania często omawia się w szkole na języku polskim, są również tematem zajęć na studiach. Znajdują także zastosowanie w uczeniu obcokrajowców języka polskiego. Co Pan sądzi o takim wykorzystaniu fantastyki i samego *Wiedźmina*?

A co ja tu mam do sądzenia? Ktoś – zapewne kompetentny – uznał, że moje książki stanowią właściwy materiał edukacyjny i jako taki dobrze spełnią swoją rolę. Tedy zapewne tak jest i życzę zdrowia oraz szczęścia. Podobnie jest z fantastyką jako całością. Dlaczegóż to nie miałaby SF czy fantasy być godną omawiania na studiach? W czym jest SF gorsza od mainstreamu? Od razu sam sobie odpowiem: w niczym. A w wielu – bardzo wielu – wypadkach jest lepsza.

Obecnie Henry Cavill, a wcześniej wspomniany Michał Żebrowski oraz całkiem niedawno aktorzy teatralni: Modest Ruciński i Krzysztof Kowalski z Teatru Muzycznego w Gdyni. Widział Pan różne aktorskie wcielenia Geralta. Jakie cechy Pana zdaniem powinien mieć aktor wcielający się w tę postać?

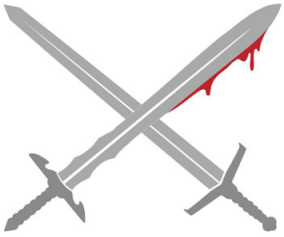
Talent aktorski i profesjonalizm powinny wystarczyć. Toć nie chodzi o nic innego, jak dobrze zagrać.

Otrzymał Pan w swojej karierze wiele wyróżnień. Jednym z nich jest tytuł honorowego obywatela Łodzi. W Pana rodzinnym mieście jest także skwer imienia wiedźmina Geralta. Czy rodzinne miasto wywarło jakiś wpływ na Andrzeja Sapkowskiego-pisarza i Andrzeja Sapkowskiego-człowieka?

To trochę tak jak z pewną sławną osobą, której przypisuje się ogrom zasług i osiągnięć, ale gdy przyjdzie wymienić choć jedno konkretne, zapada milczenie. Moje rodzinne miasto Łódź wywarło na mnie wpływ. Z pewnością. Ale jaki i w którym miejscu, za cholerę nie wiem.

Obecnie kolejne pokolenie czytelników w Polsce poznaje gatunek fantasy za sprawą Pana książek. Dostrzega Pan jakieś różnice w podejściu fanów do Pańskiej twórczości teraz i dziesięć, dwadzieścia lat temu?

Oczywiście, różnice są ogromne. Gdy zaczynałem, lat temu trzydzieści, fani gatunku byli wygłodniali, książek fantasy było mało i w większości nie były one bynajmniej z górnej półki, z kanonu tej literatury dostępny – a raczej trudno dostępny – był praktycznie tylko Tolkien. Jest zatem dość prawdopodobne, że pierwotną pozytywną czytelniczą percepcję mojej twórczości w pewnej mierze zawdzięczałem owemu głodowi właśnie. Lata kolejne przyniosły postęp, od fantasy nagle zaroiło się na półkach i wkrótce niedosyt zamienił się w przesyt, a fani mogli zacząć wybredzać. I wybredzali na potęgę. Mało skromnie pochwalę się, że mój wiedźmin nie podzielił losu innych, o których zmilczę, a których wybredni fani – i wybredni wydawcy – wyrugowali z rynku. Wiedźmin dał sobie radę nawet w warunkach ostrej – a nawet bardzo ostrej – konkurencji fantasy zagranicznej i rodzimej. To coś powinno – niech żyje skromność – mówić o sile tej postaci. I jej twórcy. *N’est-ce pas?*

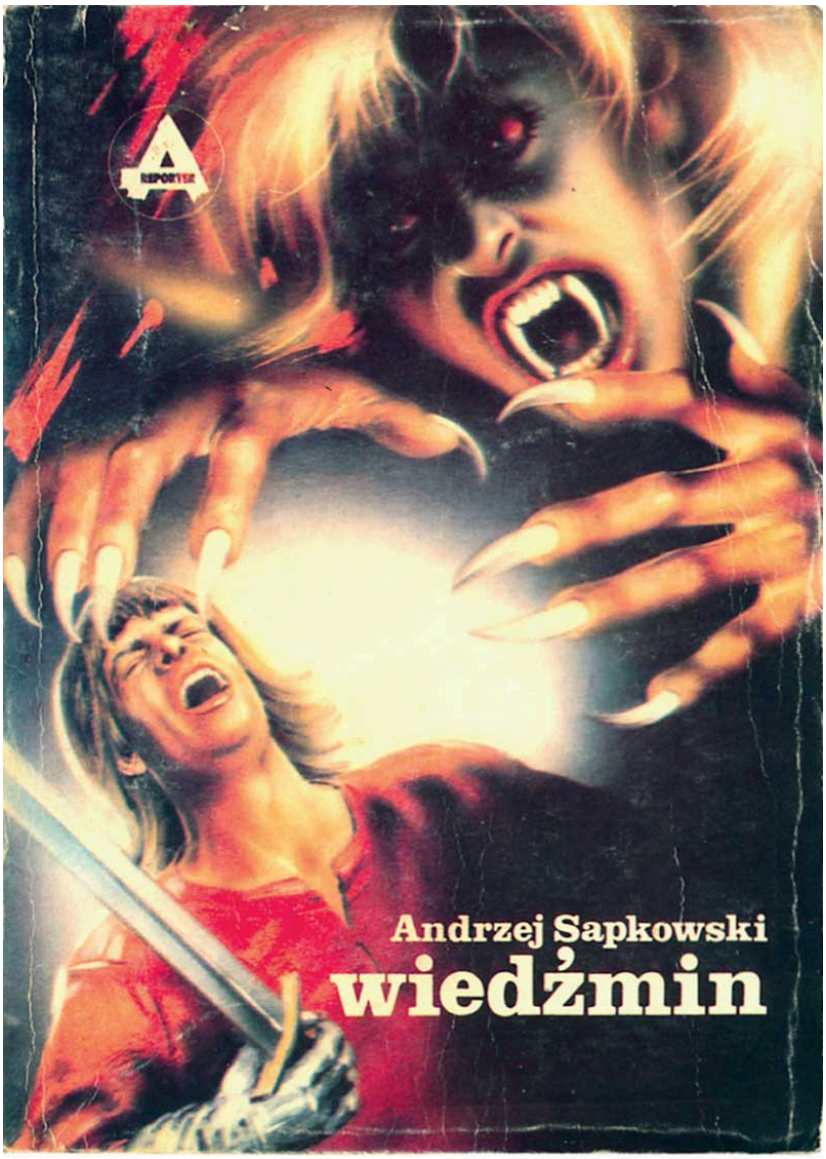


KRÓL OPOWIADAŃ

Wreszcie nadszedł czas na podbój rynku książki. W roku 1990 polska literatura fantastyczna nie była zbyt chętnie publikowana, w przeciwieństwie do przekładów. Prawdziwy boom na fantastykę *made in Poland* miał dopiero nadejść, dlatego też, choć dziś trudno w to uwierzyć, niewielu chciało Sapkowskiego wydawać. Być może powodem był również fakt, iż wtedy panowała moda na powieści, zaś twórca wiedźmina miał na swoim koncie tylko opowiadania.

Choć dziś trudno w to uwierzyć, niewielu chciało Sapkowskiego wydawać.

W końcu pojawiło się, nieistniejące już, wydawnictwo Reporter, które zaproponowało pisarzowi książkowy debiut. Złożyło się nań pięć wspomnianych wcześniej opowiadań, opublikowanych na łamach „Fantastyki”, w tym konkursowy *Wiedźmin*, który dał tytuł całemu tomowi. Jak przyznaje sam pisarz, mimo całkiem sporego nakładu (30 tysięcy) książka wydana była na dziwnym papierze i przede wszystkim miała dziwną okładkę autorstwa Andrzeja Bilewicza. Widać na niej postać z mieczem, prawdopodobnie miał być to Geralt, którego atakuje potwór mający przypominać strzygę. Dziś nie wygląda to efektownie, wizerunek potwora znacznie odbiega od znanych przedstawień strzygi (czy to z komiksów, czy z gier), jednak w tamtym czasie mniej więcej w takim stylu tworzono okładki dla książek fantasy. Obecnie wydanie Reportera to rzadkość, choć z racji dużego nakładu w trakcie spotkań z fanami zawsze znajdzie się ktoś, kto przyniesie do podpisu właśnie tę edycję.



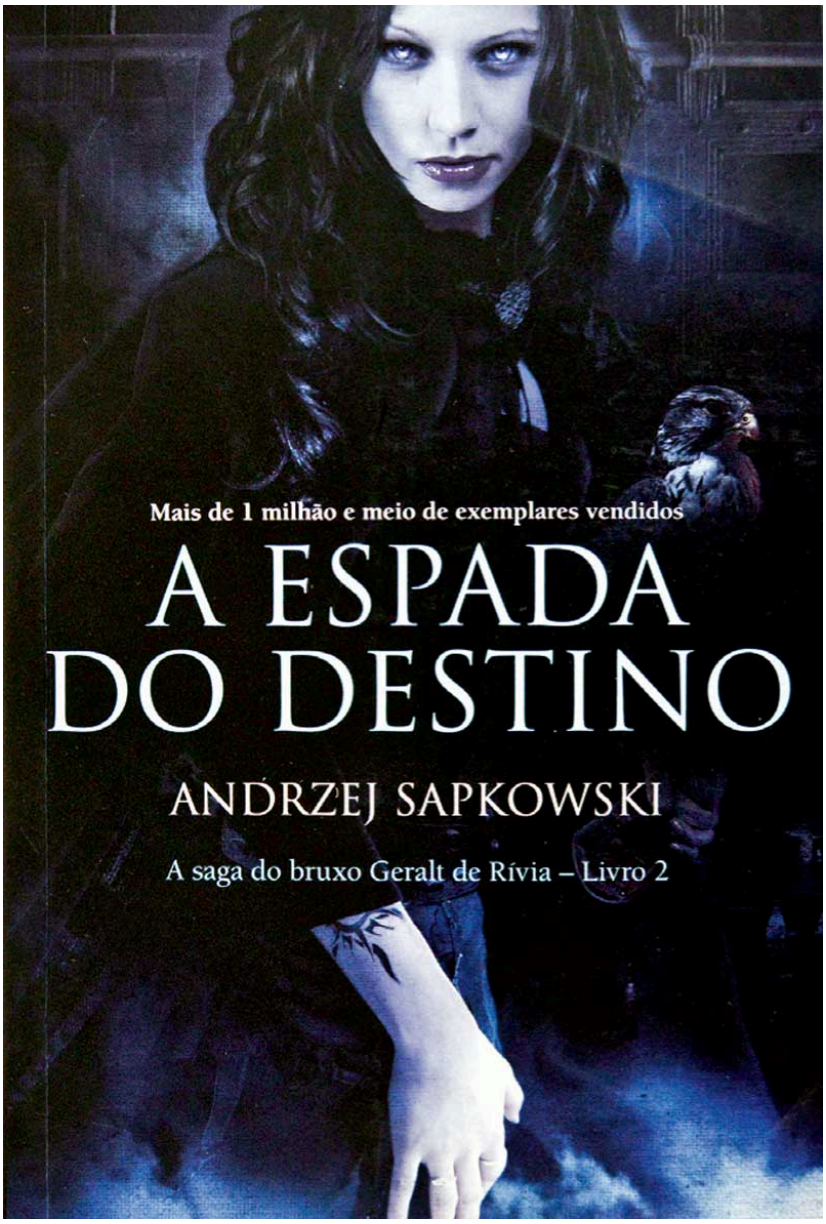
Pierwsze książkowe wydanie. Okładka autorstwa Andrzeja Bilewicza, Wydawnictwo Reporter

Źródło: fot. Patryk Młynek, materiały własne autora

Rok 1990 okazał się przełomowy dla historii wiedźmina również z innego powodu. Wtedy to po raz pierwszy Andrzej Sapkowski pojawił się na konwencie, czego wcześniej skwapliwie unikał. Ponoć wpływ na zmianę jego decyzji miała żona, której udało się przekonać pisarza. I tak oto 8 listopada w Waplewie nieopodal Olsztyna, gdzie właśnie rozpoczynał się Polcon, pojawił się mężczyzna w krawacie, koszuli

i marynarce (dziś sam AS ze śmiechem przyznaje, że wyglądał jak agent jakichś tajnych służb), który zdecydowanie wyróżniał się na tle rozweselonych miłośników fantastyki. I choć Sapkowski zdążył w trakcie imprezy posprzeczać się z Jęczmykiem o znajomość literatury fantasy (po raz kolejny zaprocentowały wyjazdy służbowe, dzięki którym miał dostęp do zachodnich tekstów, w Polsce jeszcze nieznanych), to całość musiała zrobić na nim pozytywne wrażenie, bo od tamtego czasu pisarz dość regularnie pojawia się na różnych konwentach i imprezach.

Kolejne lata to prawdziwe pasmo sukcesów literackich, a także pierwsze zagraniczne wojaże Geralta i Sapkowskiego. Nim jednak do nich doszło, wskutek całkowitego zerwania kontaktu z Reporterem (zdaniem autora to wydawnictwo przestało się z nim kontaktować) pisarz związał się z warszawskim wydawnictwem SuperNowa (dawna Niezależna Oficyna Wydawnicza NOWA). Początkowo Sapkowski brał jeszcze pod uwagę wydawnictwo Prószyński i S-ka, ale to ociągało się z podjęciem decyzji. Kiedy później szefowie firmy chcieli współpracować z pisarzem, było już za późno, ten nie był zainteresowany zmianą wydawcy.


Mais de 1 milhão e meio de exemplares vendidos
A ESPADA DO DESTINO
ANDRZEJ SAPKOWSKI
A saga do bruxo Geralt de Rívia – Livro 2

Miecz przeznaczenia. Brazylijską okładkę zaprojektował Alejandro Colucci, WMF Martins Fontes

Źródło: https://www.livrariascuritiba.com.br/espada-do-destino-a-livro-2-wmf-martins-fontes-lv311311/p [dostęp 06.04.2020]

SuperNowa chciała podbić czytelników rodzimą fantastyką. Początkowo jednak jedynym pisarzem z tego gatunku w ofercie wydawnictwa miał być właśnie AS. Maciej Parowski w swoim stylu opisywał tamte wydarzenia: „Boże – jak Mirek [Kowalski – przyp.

autora] histeryzował, jak wątpił, jak się uskarżał i bał, wydając w 1992 roku pierwszy tom opowiadań *Miecz przeznaczenia* ze znakomitą okładką Polcha[15]. Ale to była niepewność powszechna. Nikt nie mógł wiedzieć na sto procent, jak wyposzczony i spragniony zachodniej popkultury rynek zareaguje na autora o polskim nazwisku. Sapek także w tej dziedzinie dokonał rewolucji, nie tylko zmienił gatunek, ale zachęcił wydawców do śmielszego sięgania po krajowych autorów”[16].

Na początku jednak Mirosław Kowalski, twórca wydawnictwa, musiał przekonać kolegów, co podobno wcale nie było proste. Wśród oponentów był między innymi Adam Michnik, wtedy członek zespołu redakcyjnego. Jego słynne „To co, będziemy teraz pisać o zielonych ludzikach?” przeszło do legendy, jednak nie tylko on obawiał się postawić na Sapkowskiego. W końcu Kowalski dopiął swego i tak w 1992 roku SuperNowa wydała *Miecz przeznaczenia*, ilustrowany przez Bogusława Polcha tom opowiadań (kolejne wydania są już pozbawione ilustracji), na który złożyło się sześć utworów: *Granica możliwości*, *Okruch lodu*, *Wieczny ogień*, *Trochę poświęcenia*, *Miecz przeznaczenia* i *Coś więcej*. Pisarz skoncentrował się na wydarzeniach kluczowych dla życia wiedźmina. Poznajemy bliżej jego skomplikowaną relację z czarodziejką, a także po raz pierwszy widzimy Geralta i Ciri razem. Dowiadujemy się też czegoś więcej o politycznym kształcie świata, w tym o upadku Cintry, królestwa, w którym dziedziczką korony jest Cirilla, dziecko przeznaczone Białemu Wilkowi. Wydarzenia ukazane w *Mieczu przeznaczenia* stają się podstawą do tego, co AS później miał zaprezentować czytelnikom w sadze.

Książki *Ostatnie życzenie* i *Miecz przeznaczenia*, wydanie z okładkami autorstwa Tomasza Piorunowskiego, Wydawnictwo SuperNowa

Źródło: fot. Patryk Młynek, materiały własne autora

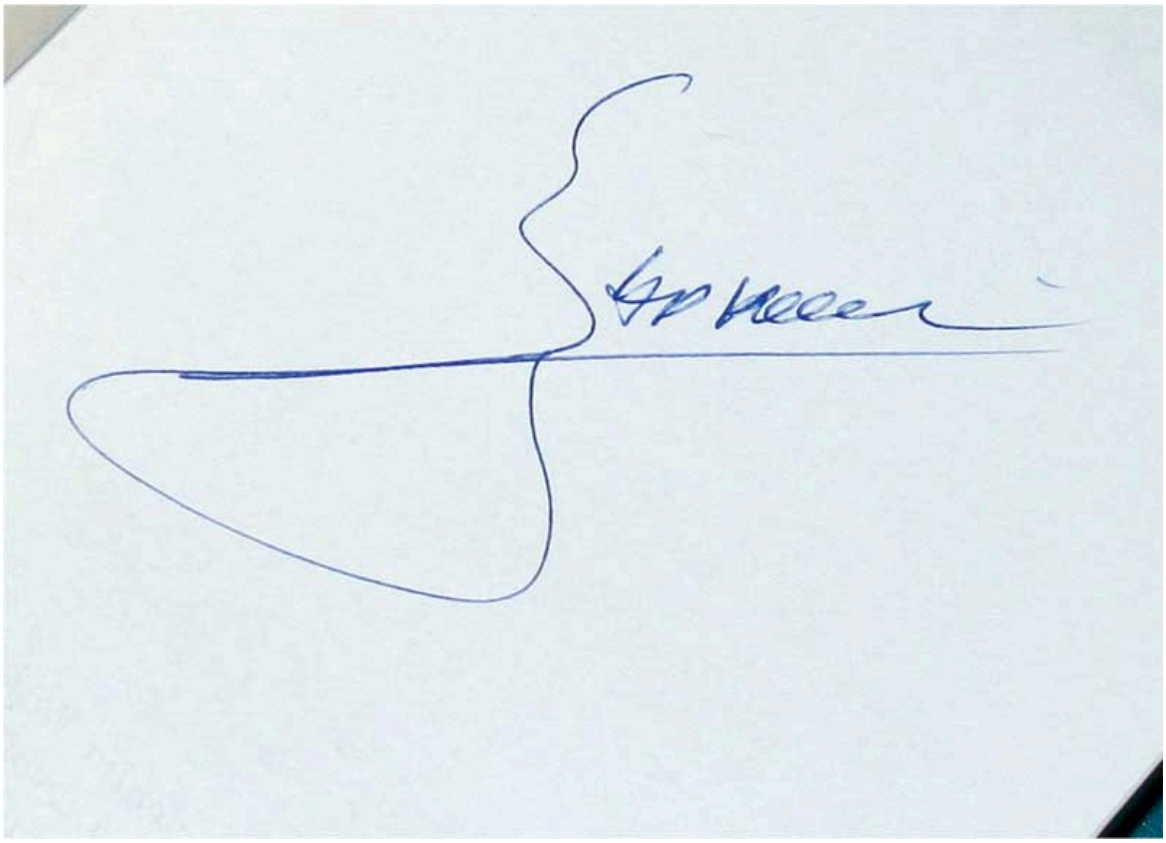
W 1993 roku zostaje wydany tom *Ostatnie życzenie*, zawierający cztery opowiadania z debiutanckiej książki Sapkowskiego (*Wiedźmin*, *Kwestia ceny*, *Mniejsze zło*, *Ziarno prawdy*) oraz niepublikowane wcześniej teksty: *Kraniec świata*, w którym Geralt spotyka głodujące elfy, *Ostatnie życzenie* – w nim zawiera znajomość z czarodziejką Yennefer i za sprawą dżina spełniającego życzenia wiąże z nią swój los, oraz spajający cały tom *Głos rozsądku*, którego fragmenty rozdzielają poszczególne opowiadania. To właśnie w tej książce poznajemy relacje, jakie łączą Geralta z bliskimi – z Yennefer, jego ukochaną, czarodziejką o krnąbrnym, wręcz nieznośnym charakterze (jak opisywał ją Maciej Parowski – „jak zwykle będzie niezwykle, ale na co dzień nie da się z tą tygrysicą żyć”), oraz Jaskra, barda, który stanie się nie tylko

towarzyszem wiedźmina, ale także kimś w rodzaju komentatora wydarzeń. Ponadto Jaskier nierzadko wpada w jakieś tarapaty, z których ratować musi go zabójca potworów. Plotka krążąca pośród miłośników Geralta głosi, że AS stworzył postać barda, bazując na swoich doświadczeniach z innymi pisarzami, a niektóre wypowiedzi poety są cytatami z rozmów Sapkowskiego z kolegami po piórze.

Jaskier nierzadko wpada w jakieś tarapaty, z których ratować musi go zabójca potworów.

Co ciekawe, wiedźmińska chronologia wydarzeń wynikająca z opowiadań przedstawia się inaczej. Najpierw należy czytać *Ostatnie życzenie*, a dopiero potem *Miecz przeznaczenia*. Kolejność jest zatem odwrotna niż porządek, w jakim wydawano tomy. Choć ta kwestia do dziś jest przedmiotem sporów wielu fanów.

W końcu pisarz zaczął rozmyślać o bardziej rozbudowanej formie literackiej. Nim jednak powstała pierwsza powieść o Geralcie, usłyszano o nim za granicą. Już w 1991 roku na język rosyjski przetłumaczono opowiadanie *Wiedźmin* (jako *Wied´mak*), a niedługo później na język czeski zostały przełożone zbiory *Ostatnie życzenie* i *Miecz przeznaczenia*. Czesi szczególnie upodobali sobie przygody *zaklinača*, czy też *vědmáka*, jak określają wiedźmina. Dowodem uznania okazały się przyznane w 1993 roku nagrody od czeskich miłośników fantastyki Ikaros i Ludvik[17]. Były to pierwsze z wielu wyróżnień zagranicznych, jakie otrzymał Andrzej Sapkowski.

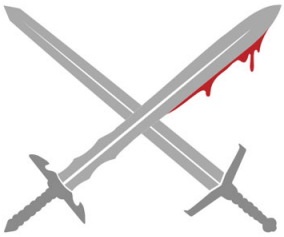


Autograf Andrzeja Sapkowskiego

Źródło: fot. Patryk Młynek, materiały własne autora

W tymże roku opublikowane zostało również opowiadanie *Coś się kończy, coś się zaczyna*, które stało się przedmiotem licznych kontrowersji. Pisane jako żart literacki, prezent z okazji ślubu Pauliny Braiter i Pawła Ziemkiewicza, trafiło do fanzinu „Czerwony Karzeł”, a później, mimo protestów Sapkowskiego, ukazało się drukiem w innych miejscach. Tekst traktuje o weselu Geralta z Yennefer, na które przybywają postaci pojawiające się później w sadze. Z czasem wielu fanów uznało, że opowiadanie jest połączone z wiedźmińskim cyklem, stanowi wręcz jego zakończenie, co pisarz wielokrotnie dementował, nierzadko wprawiając czytelników w konsternację. W tekście znalazły się bowiem pewne nawiązania (wspomnienia wydarzeń, które rozgrywają się w poszczególnych tomach pięcioksięgu), więc pozostaje

nam tylko wierzyć autorowi na słowo, że w żaden sposób nie jest to zwieńczenie przygód Geralta.



CZAS NA SAGĘ!

Po niewątpliwym sukcesie tomów opowiadań i entuzjastycznym przyjęciu niewiedźmińskich tekstów Sapkowskiego (między innymi *W leju po bombie*, za który autor otrzymał nagrodę Zajdla w kategorii opowiadanie) nadszedł czas na kolejny krok w karierze pisarza i... Geralta – powieść. Nim jednak to nastąpiło, w życiu samego AS-a nastąpiła istotna zmiana, która miała wpływ na jego twórczość. Mianowicie postawił on wszystko na jedną kartę i postanowił żyć z pisania. W wywiadzie dla miesięcznika „*Ultramaryna*" z września 2001 roku tak wspomina całą sytuację: „Decyzja była niewyobrażalnie trudna, szło w końcu o egzystencję, o taki jej moduł, w którym regularną miesięczną pensję miała zastąpić jakaś efemeryda, bliżej nieokreślone honorarium, płacone – albo nie – w bliżej nieokreślonych terminach. Wyjaśniam jednak, że nie ja zrezygnowałem z pracy, ale raczej praca ze mnie. Firma, w której pracowałem, zbankrutowała. Decyzja polegała więc na alternatywie: szukać nowej pracy czy tylko pisać. Aby przybliżyć rzecz czasowo: był to moment pisania pierwszej części wiedźmińskiego pięcioksięgu – gdy ukazała się *Krew elfów*, byłem już *full time writerem*".

Niektóre ballady Jaskra to wiersze AS-a z czasów studenckich.

Mając więcej czasu, autor z pewnością mógł się w pełni skupić na twórczości. Jednak praca nad powieścią, a docelowo nad całą sagą[18], ponieważ Sapkowski od początku planował cykl, nie była wcale łatwa. Jak wspomina pisarz, proces tworzenia pięcioksięgu nie był chronologiczny. „Pierwsza została napisana scena walki Bonharta ze Szczurami, ale gdy znalazła się w książce, była już tak zmieniona, jakby tej pierwszej wersji nigdy nie było. Pamiętam, że napisałem ją w hotelu

w Krakowie, na konwencie Polcon – jednym z pierwszych, na których byłem” – wyjaśnia w wywiadzie rzece ze Stanisławem Beresiem. Interesujące jest również pochodzenie wierszy i innych wstawek poetyckich, jakich w sadze nie brakuje. To najczęściej nawiązania i przeróbki innych utworów poetyckich. Jednak niektóre z nich Sapkowski napisał w trakcie studiów, gdy podobno pisywał wiersze miłosne. Jak mówił w przywoływanym wywiadzie: „Kilka ballad Jaskra to moje dawne studenckie wiersze. Fakt, że zdecydowałem się włożyć je do książki, świadczy, że tak bardzo to raczej się ich nie wstydzę. Co wcale nie oznacza, bym był z nich przesadnie dumny”[19].

Praca nad powieściami, choć z pewnością nie była łatwa, przyniosła bardzo pozytywne rezultaty. Efekt musiał z pewnością przekroczyć najśmielsze oczekiwania twórcy wiedźmina. Pierwsza część sagi, wydana w 1994 roku *Krew elfów*, wzbudziła zachwyt czytelników, którzy uhonorowali ją kolejnym Zajdlem oraz nagrodą Sfinksa. Dość szybko, bo już po roku, pojawiło się tłumaczenie na język czeski, a w 1996 powieść ukazała się w Rosji, gdzie została entuzjastycznie przyjęta. W taki sposób, w zaledwie cztery lata od książkowego debiutu, wiedźmin stał się ulubionym bohaterem polskich (i nie tylko) miłośników fantasy, a sam Sapkowski niezwykle poczytnym pisarzem, którego kariera nabrała dużego rozpędu.

Cykl wiedźmiński: opowiadania oraz saga z okładkami autorstwa Bogusława Polcha. W prawym dolnym rogu sidequel pt. *Sezon burz* z okładką Tomasza Piorunowskiego. Wydawnictwo SuperNowa

Źródło: fot. Patryk Młynek, materiały własne autora

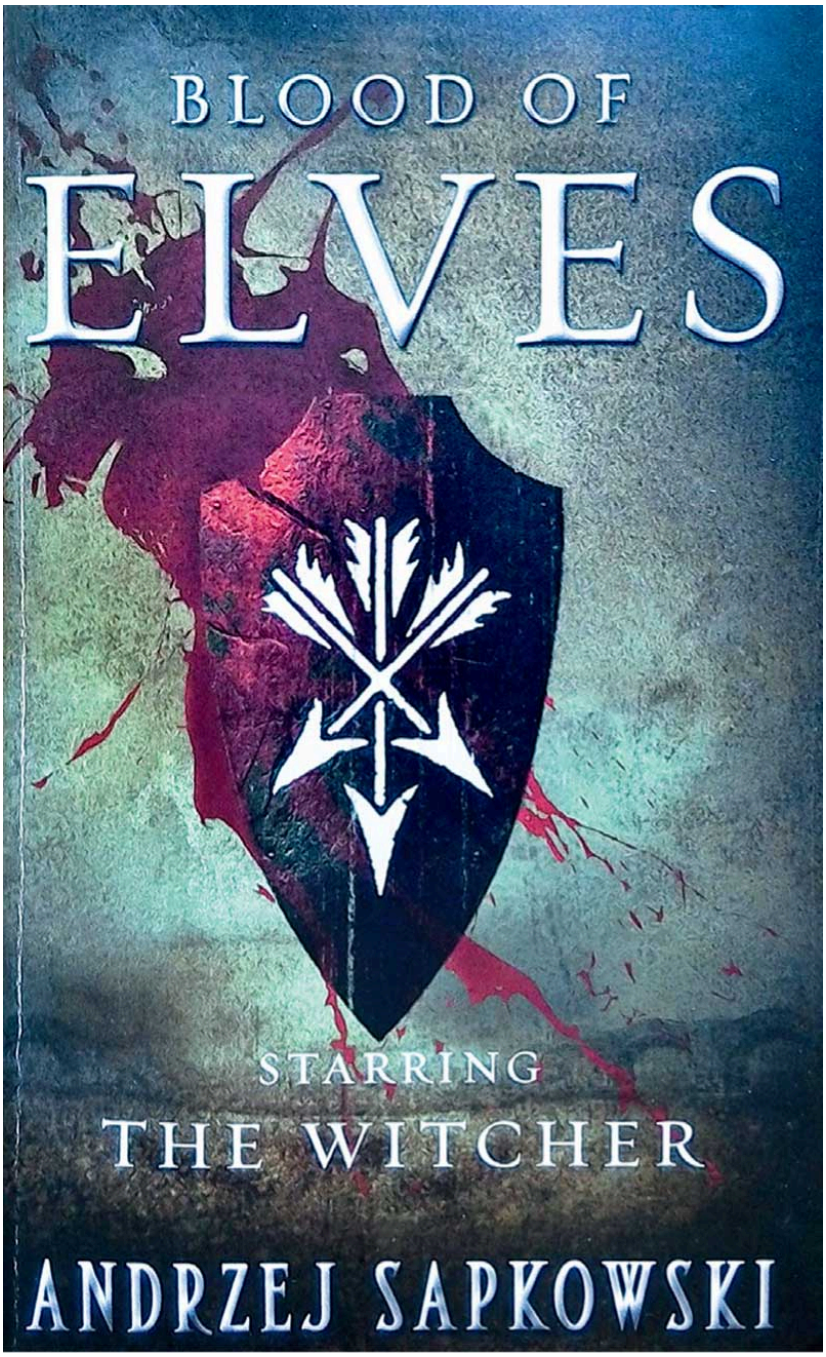
Za co chwalono pierwszą część sagi? Przede wszystkim za dokładne nakreślenie niezwykłego, interesującego świata, za barwne przedstawienie wiedźminów i ich siedliszcza, twierdzy Kaer Morhen, a także za skupienie się na przeznaczeniu, jednym z głównych motywów, który miał zmuszać Geralta do podejmowania ważnych i skomplikowanych wyborów, czy na takich problemach jak rasizm oraz nadchodząca wojna. Fani żywiołowo zareagowali na początek wielkiej przygody, która poza wiedźminem uwikłanym w losy Ciri (co zapowiadało wcześniejsze opowiadanie *Coś więcej*) przyniosła ze sobą nowe postaci, jak czarodziejka Triss Merigold czy Sigismund Dijkstra, szef służb wywiadowczych królestwa Redanii. Ponadto czytelnicy

podróżują przez świat Sapkowskiego w towarzystwie znanych już bohaterów, jak Jaskier, Yennefer czy Ciri, która okazała się jedną z głównych postaci sagi. Do dziś *Krew elfów*, pierwotnie mająca nosić tytuł *Lwiątko*, uznawana jest za jedną z najlepszych powieści łódzkiego autora. Pierwszy tom wiedźmińskiego cyklu doceniono również za granicą – w 2009 roku za *Blood of Elves* Sapkowski otrzymał David Gemmell Awards for Fantasy, jedną z najważniejszych nagród dla pisarzy fantasy. Sukces warto docenić tym bardziej, że była to pierwsza odsłona tej nagrody, zaś opowieść o Geralcie zostawiła w tyle teksty takich autorów jak Brandon Sanderson, Joe Abercrombie czy Brent Weeks.

Na drugi tom nie trzeba było długo czekać. W 1995 roku ukazał się *Czas pogardy*, w którym Sapkowski koncentrował się na intrygach czarodziejów i próbie chronienia Ciri przez Geralta. Tym samym czytelnicy obserwowali coraz mocniejszą więź między wiedźminem, Yennefer a Ciri, która stała się ich przybraną córką. I tym razem powieść została przyjęta pozytywnie przez czytelników i środowisko miłośników fantastyki. Zaskakująca mogła wydawać się okładka – demoniczny jeździec, o którym pisarz w ogóle nie wspominał. Ten autorski pomysł Bogusława Polcha wzbudził spore zainteresowanie. Jak wspominał sam rysownik, inspiracją dla wizerunku tej postaci, solidnie uzbrojonej (stąd potocznie często o tym jeźdźcu mówi się per Arsenał), był między innymi jeden z tomów dzieł Alfreda Brehma wydanych w carskiej Rosji, stamtąd artysta zaczerpnął wizje poszczególnych części ekwipunku. Rok 1995 przyniósł też wyróżnienie, które mogło być zaskakujące – Sapkowski został laureatem nagrody Biblioteki Raczyńskich za całokształt twórczości. Jak na twórcę z dziewięcioletnim stażem jest to wyjątkowe osiągnięcie.

W 1995 Sapkowski został laureatem nagrody Biblioteki Raczyńskich za całokształt twórczości.

Następnie cykl roczny został zachowany. W 1996 SuperNowa wydała *Chrzest ognia*, w którym Geralt przeżywa liczne przygody z prawdziwą drużyną. Wiedźmińska ekipa, w tym niezastąpiony Jaskier, łuczniczka Milva czy wampir Regis, szybko zdobyła sympatię czytelników; pokazali też, jak wielki potencjał ma świat wykreowany przez Sapkowskiego. Oprócz barwnych postaci autor po raz kolejny zaskoczył zabawą z konwencją fantasy, jak również grą z licznymi motywami kulturowymi, łącznie z tematem rycerstwa, który w dość absurdalny sposób obrazuje pasowanie Białego Wilka na rycerza. Tym samym pisarz po raz kolejny potwierdził swój kunszt, zdolność do intertekstualnych, wielopłaszczyznowych gier z czytelnikiem, a także, co zrozumiałe, „walory czytelnicze". W ten sposób wiedźmińska ekspansja przybierała na sile, o czym świadczą kolejne nagrody, między innymi Sfinks. Z okładką książki wiąże się też ciekawa anegdota. Jej autor Bogusław Polch zdradził pewien sekret w jednym z wywiadów: „Natomiast, żeby nie było aż tak różowo i cudownie, zdarzało się również, że Andrzej czasem nie przyjmował moich projektów okładek, na przykład do tomu z łuczniczką na okładce pozwoliłem sobie zażartować. Jak dziewczyna napina łuk w tej swojej rozłożystej pozie, to obok, po lewej, narysowałem małego smoka zionącego ogniem, a strzała wystrzelona z łuku paliła się. To była taka sugestia, że ona używa tego smoka jako zapalniczki do strzał. No i szczerze mówiąc, Andrzej się wściekł i nawrzeszczał na mnie, że on nie kupuje tego rozwiązania. Ja wtedy powiedziałem, że nie ma problemu, usunąłem smoka, wygasiłem strzałę i było OK. On ma coś nie tak ze smokami. Darzy je szczególnym szacunkiem"[20].



Pierwsze wydanie *Krwi elfów* w USA. Wydawnictwo Orbit, okładka autorstwa Doroty Grześkiewicz

Źródło: https://witcher.fandom.com/wiki/Blood_of_Elves [dostęp 06.04.2020]

Następny tom – *Wieża Jaskółki* – ukazał się, już niejako tradycyjnie, rok później, czyli w 1997 roku. Dla popularności wiedźmina i samego

pisarza był to czas przełomowy, ponieważ autor otrzymał nie tylko kolejne wyróżnienia i nominacje, ale przede wszystkim nagrodzono go prestiżowym „Paszportem Polityki” w kategorii literatura, co wcześniej nie spotkało żadnego pisarza zajmującego się fantasy czy w ogóle prozą popularną. Było to ważne wyróżnienie nie tylko dla autora, ale też i dla całego środowiska, dla wszystkich miłośników gatunku. Fenomen wiedźmina rozrastał się i był to czytelny sygnał, że nie można go lekceważyć. Przełożyło się to również na specjalne wydania tomów opowiadań i sagi opatrzone hasłem: „»Polityka« poleca dobrą literaturę. Czytaj polską fantastykę”. Była to nobilitacja, której wcześniej, poza powszechnym uznaniem dla Stanisława Lema, nikt w Polsce nie dostąpił. W tym roku odbył się też pierwszy Sapkon, konwent poświęcony w całości twórczości pisarza, co także obrazuje skalę popularności autora.

Oczywiście wszystko to połączyło się z sukcesem *Wieży Jaskółki*, tomu, który mocno koncentruje się na postaci Ciri oraz na poszukiwaniach dziewczynki przez Geralta i Yennefer. Przede wszystkim jednak tekst stanowi kolejny przykład walki, jaką toczy Geralt (i nierzadko ponosi klęskę) z całym światem, by odnaleźć swoją przybraną córkę. Czytelnicy ponownie docenili AS-a, przyczyniając się do wręczenia mu kolejnego Sfinksa, a także nominacji do Zajdla. Przede wszystkim jednak oczywiste stało się to, że saga zmierza ku końcowi. Na *Panią Jeziora* trzeba było czekać dwa lata, aż do 1999 roku. Piąty tom cyklu rzeczywiście okazał się ostatnim, wieńczącym przygody wiedźmina i jego przyjaciół. Tak długie oczekiwanie było efektem nie tylko prac pisarza, ale również chęci zbudowania odpowiedniego napięcia i wygenerowania jak największego zainteresowania przez wydawcę. Miało temu służyć między innymi publikowanie fragmentów tekstu na łamach czasopisma „Kulisy”.

Wiele osób miało pretensje o zakończenie, czyli pogrom nieludzi w Rivii, którego

ofiarą pada wiedźmin.

Ponownie, niejako tradycyjnie dla siebie, pisarz zaproponował czytelnikom grę z konwencją, pokazując nie tylko polityczne intrygi i sposób, w jaki próbuje się w nich odnaleźć Geralt (z dość miernym skutkiem), ale również to, jak wiedźmin radzi sobie z ostatnim etapem poszukiwań. Książka została przyjęta ciepło, doczekała się również licznych pochwał ze strony krytyków literackich, na co wpływ miał również fakt, że po otrzymaniu „Paszportu Polityki" Sapkowski został powszechnie uznany za pisarza artystę, członka literackiego mainstreamu, a nie „niszy piszących fantasy". Mimo to wiele osób miało pretensje o zakończenie, czyli pogrom nieludzi w Rivii, którego ofiarą pada wiedźmin. Geralta i Yennefer ratuje Ciri, przenosząc oboje na Wyspę Jabłoni. Finał pięcioksięgu do tej pory spotyka się z zarzutami o zbytnią banalność i niejasność, choć nie zmienia to faktu, że *Pani Jeziora* w epicki sposób wieńczy opowieść o Białym Wilku.

Co ciekawe, tom w dużej mierze był tworzony w roku 1998, który w Polsce został ogłoszony Rokiem Adama Mickiewicza. Dlatego też w *Pani Jeziora* uważny czytelnik odnajdzie całkiem sporo nawiązań i cytatów z twórczości autora *Pana Tadeusza*. Był to kolejny dowód na najwyższy poziom pisarskiego warsztatu Sapkowskiego, ale także na intertekstualność, nawiązania, nawet jeśli dość pobieżne, do innych tekstów kultury. Ostatnia księga sagi w pierwszym wydaniu zawierała również pewien błąd, który popełnił sam autor. Mianowicie podczas głosowania loży czarodziejek nad dalszym losem Ciri (czyli jednego z kluczowych momentów całego cyklu) przeważa jedna z opcji, natomiast któraś z obecnych postaci mówi, że jest remis i musi się odbyć druga tura. AS wpadkę i zdziwienie czytelników skomentował krótko: „Mogę tylko poradzić, by czytać późniejsze wydania. W tych rachunki się zgadzają".

Niewykorzystana okładka *Chrztu ognia* autorstwa Bogusława Polcha

Źródło: bezpośredni skan z oryginału pracy Bogusława Polcha (technika: tusz, piórko, farba akrylowa). Z archiwum Patrycji Polch-Lizukow i Pauliny Kędziory

---

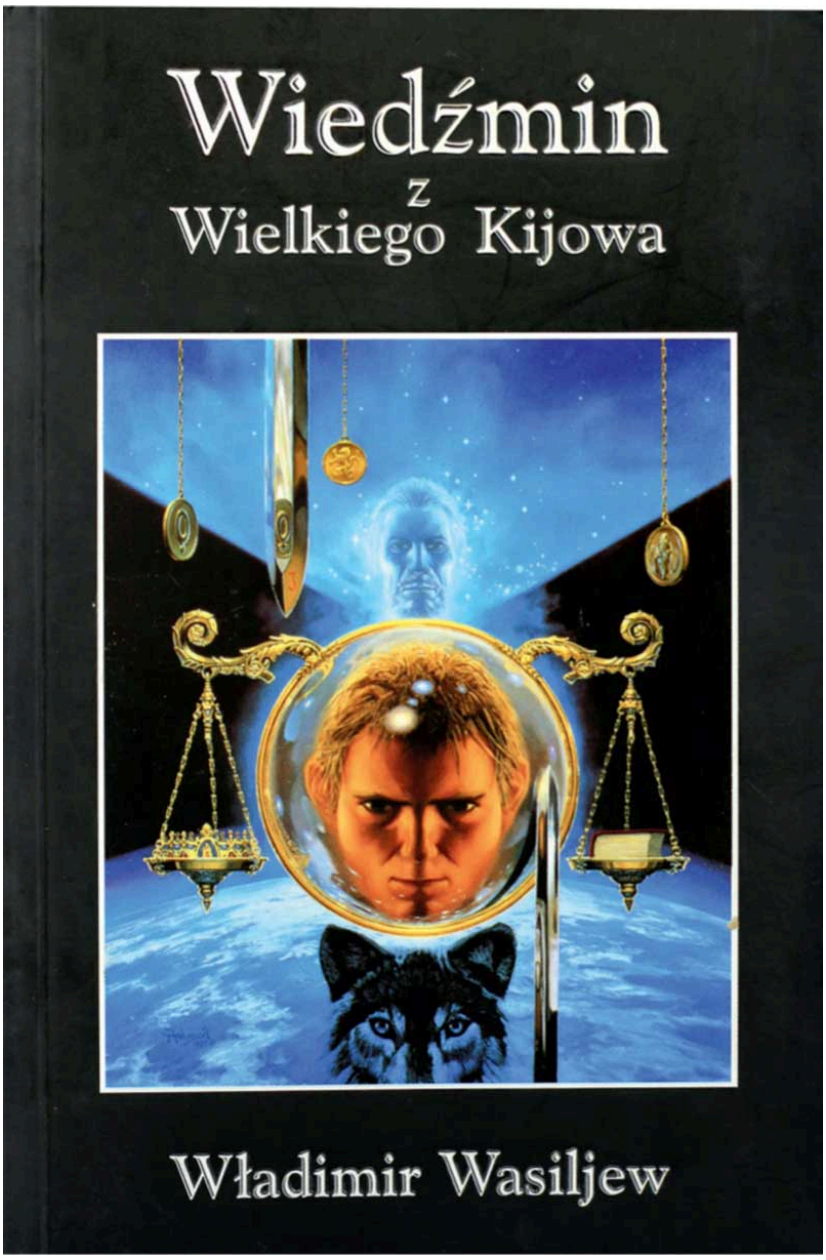
Ostatni tom wiedźmińskiej sagi jest również szczególny z innego względu. Autorem okładki nie był, jak dotychczas, Bogusław Polch, choć – co sam przyznał w wywiadzie dla Esensji – przygotował swoje propozycje. „W międzyczasie był przypadek ostatniego tomu, *Pani Jeziora*, do którego zrobiłem projekt. Nie wiem, co tam zaiskrzyło na linii z wydawcą, ale tam jest jakaś ściema bardzo nieprzyjemna. Z tego również powodu zakończyłem współpracę z wydawnictwem SuperNowa, mimo różnych prób i manewrów, żebym dalej z nimi

współpracował. Ale w momencie, gdy pracowałem z autorem i wybraliśmy któryś z wariantów okładki, to w tym czasie ktoś wykonał jeszcze inny projekt, a Andrzej [Sapkowski – przyp. autora] ponoć gdzieś na jakimś konwencie klepnął ten »obcy« wariant. Zadzwoniłem wtedy do Andrzeja i powiedziałem mu, że mogę zrobić jeszcze inny projekt, ale w międzyczasie wydawca zdecydował, że on już projekt okładki ma i poszło. Ja poczułem się potraktowany nie fair, ponieważ robiłem okładki do całej serii i fajnie byłoby zacząć i skończyć serię w tym samym stylu. Ale tu wydawca zawiódł zupełnie moim zdaniem, bo jednak wziął tamtą okładkę. Mógłbym złośliwie powiedzieć sto brzydkich słów i udowodnić totalne niezrozumienie kompozycji, niezrozumienie sensu znaku graficznego, skrótu, pokraczność tego wszystkiego, ale wyszedłem z tego, machnąłem na to ręką i nie interesuje mnie ta sprawa. Wiem tylko, że te okładki nie spodobały się jeszcze kilku innym autorom – między innymi Marcinowi Wolskiemu, który również zakończył współpracę z tym wydawnictwem”[21].

Po zakończeniu wiedźmińskiej sagi Sapkowski dość szybko powrócił do literackiej pracy, by w 2002 roku otworzyć nowy etap w swojej twórczości – *Trylogię husycką*, którą rozpoczyna tom *Narrenturm.* Nie oznacza to jednak końca historii Geralta. Wręcz przeciwnie, świat dość szybko upomniał się o postać wiedźmina, tyle że już w innych mediach. Natomiast sam autor wrócił do niej dopiero po czternastu latach, wydając *Sezon burz.*

NA PODBÓJ ŚWIATA

Zaklinač, *vědmák*, *der Hexer*, *noituri*, *el brujo*, *bruxo*, *sorgin*, *raganiai*, *vladźmar*, *bruxiot*, *veiviser*, *vajak*, *wid´mak*, *efsunger*, *mkhedvari*, 巫师 (*wushi*) czy *witcher* – to tylko niektóre określenia, pod jakimi wiedźmin znany jest na całym świecie. Nim jednak doszło do prawdziwej ekspansji, literacki Geralt stopniowo pojawiał się za granicami Polski. Pierwsze były tłumaczenia na język czeski, następnie na rosyjski, przy czym zarówno u naszych południowych, jak i wschodnich sąsiadów Sapkowski dorobił się prawdziwej rzeszy fanów. Zwłaszcza przygoda z czeskimi czytelnikami jest dość szczególna, ponieważ, jak już zostało wspomniane, wiedźmin zawitał na tamtejszy rynek niezwykle szybko. Już w 1991 roku na łamach zinu *„AF 167”* ukazało się opowiadanie *Mniejsze zło* w przekładzie Františka Novotnego. Określił on Geralta mianem *vědmák*, a nie *zaklinač*. Praskie wydawnictwo Winston Smith w 1992 roku wydało zbiór opowiadań *Stříbrný meč* (*Srebrny miecz*) w tłumaczeniu Jiřiego Pilcha, Dittmara Chmelaře, Romana Sochora i Stanislava Komárka. Co ważne, niedługo przed tym Pilch przetłumaczył na potrzeby czasopisma „Ikaria” opowiadanie *Wiedźmin* jako *Zaklínač*. Wtedy też po raz pierwszy użyto tego miana w stosunku do Geralta. W 1993 roku na czeskim rynku wydawniczym pojawił się zbiór opowiadań *Věčný oheň* (*Wieczny ogień*). I tu przygoda Sapkowskiego z praskim wydawnictwem się kończy. Jak tłumaczy Piotr Szałaśny w swoim artykule *Fenomen „Wiedźmina” w Republice Czeskiej*, polski pisarz miał później liczne problemy z wypłatą honorarium. Dlatego też inne wiedźmińskie książki wydała już ostrawska oficyna Leonardo[22]. To właśnie jej dyrektorzy wpadli na pomysł numerowania części cyklu od I do VII, czego wcześniej nikt wobec twórczości AS-a nie praktykował. I tak pierwsze były dwa zbiory opowiadań – *Poslední přání* (*Ostatnie życzenie*) oraz *Meč osudu* (*Miecz przeznaczenia*), a tomy od III do VII to kolejne księgi sagi.



Powieść Władimira Wasiljewa z 2002 roku inspirowana *Wiedźminem*. Wydawnictwo ISA, projekt okładki Keith Parkinson, przeł. Eugeniusz Dębski

Źródło: fot. Afa Pixx/Getty Images Poland

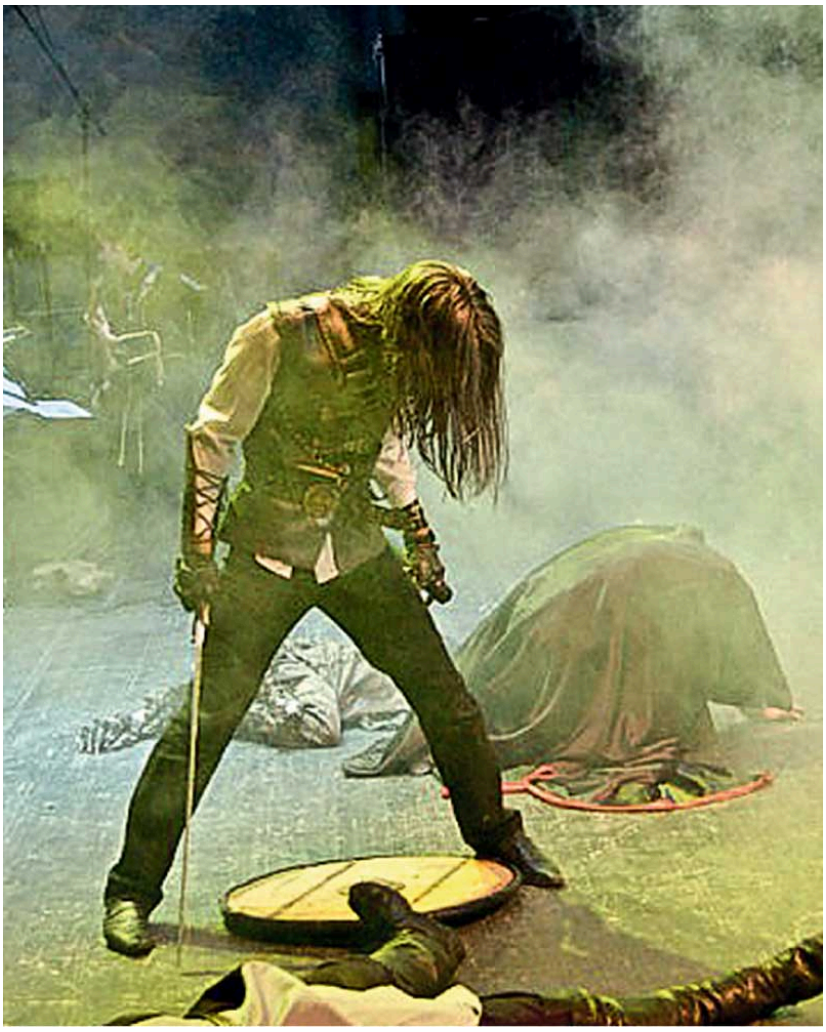
Przede wszystkim jednak w Czechach Sapkowski i jego twórczość cieszą się ogromnym uznaniem. Pisarza nierzadko określa się mianem „słowiańskiego Tolkiena” i porównuje jego twórczość do prozy autora *Władcy pierścieni.* Dlatego też można śmiało uznać, że dla tamtejszych

miłośników fantasy *zaklinač* okazał się czymś niezwykłym. Szybko dorobił się wielu fanów, którzy nie tylko kupowali kolejne książki, ale również przyznawali Sapkowskiemu nagrody, w tym statuetki Ikarosa (do tej pory trzykrotnie) i Ludvika, nagrody tamtejszego fandomu. Warto dodać, że autor miał spory wpływ na rynek wydawniczy w Czechach, bo po jego sukcesie zaczęto wydawać więcej fantasy. Nawet jedna z księgarni w Ostrawie nosi nazwę „Geralt”[23]. Do tej pory książki AS-a należą do najpopularniejszych w tym gatunku u naszych południowych sąsiadów.

Podobny status gwiazdy literatury pisarz osiągnął w Rosji, gdzie najpierw, w 1991 roku, pojawiło się opowiadanie *Wied´mak* (*Wiedźmin*), natomiast w 1996 rozpoczęła się prawdziwa lawina, gdy na tamtejszy rynek wypuszczono tłumaczenia opowiadań i pierwszy tom sagi. Sprzyjało temu prestiżowe wyróżnienie, czyli nagroda Eurocon, którą łódzki pisarz otrzymał w 1996 za najlepszą powieść[24]. Wyróżnienie to, przyznawane przez European Science Fiction Society, dowodziło dobitnie, że Biały Wilk liczy się na fantastycznej mapie Europy. Bardzo szybko okazało się, że Rosjanie są zachwyceni wiedźminem, a Geralt z miejsca stał się jedną z najpopularniejszych postaci wśród tamtejszych miłośników fantasy. Co więcej, ponownie można było zaobserwować stymulujący wpływ Sapkowskiego na rynek, tym razem rosyjskojęzyczny. Pojawiła się nawet powieść wyraźnie inspirowana twórczością polskiego pisarza. Jej autorem jest całkowicie zafascynowany prozą AS-a Władimir Wasiljew, autor *Wiedźmina z Wielkiego Kijowa.* Tekst powstał podobno za aprobatą polskiego autora, choć powieść Wasiljewa przedstawia nieco innego Geralta. Zamiast długich mlecznobiałych włosów jest całkowicie łysy, zamiast miecza nosi strzelbę, a zamiast utopców i strzyg zwalcza krwiożercze maszyny, które zbuntowały się przeciw ludziom.

Nie jest to jedyny przykład popularności Geralta w Rosji. Właśnie tam powstała rock opera inspirowana losami wiedźmina *Doroga bez wozwrata* (*Droga bez powrotu*). Jej głównym autorem jest Jewgienij

Pronin, który razem z przyjaciółmi założył grupę ESSE grającą symfoniczny rock, by w roku 2009 wystawić w Rostowie nad Donem rock operę o losach wiedźmina i jego towarzyszy[25]. Pronin, obecnie lekarz, od dawna przyznawał się do uwielbienia dla twórczości Sapkowskiego. Pierwsza myśl o rock operze w ogóle pojawiła się u niego w 1993, dopiero z czasem padł pomysł, by tematem były losy Białego Wilka. Sam Sapkowski o operze dowiedział się... z Internetu, i to wiele lat po premierze, choć grupa ESSE próbowała się z nim skontaktować – bezskutecznie. Sam fakt powstania tej opery jest niezwykle ciekawy, ponieważ jest to pierwsza wiedźmińska adaptacja muzyczna. Biorąc pod uwagę, że z czasem Polacy opracowali historię Geralta z Rivii na potrzeby musicalu, rock opera Pronina przecierała sceniczne szlaki dla zabójcy potworów. Co ważne, grupa ESSE nie tylko wystawiła rock operę na scenie, ale także przygotowała na jej podstawie film, będący połączeniem przedstawienia z aktorskimi epizodami rozgrywającymi się w otwartych plenerach.

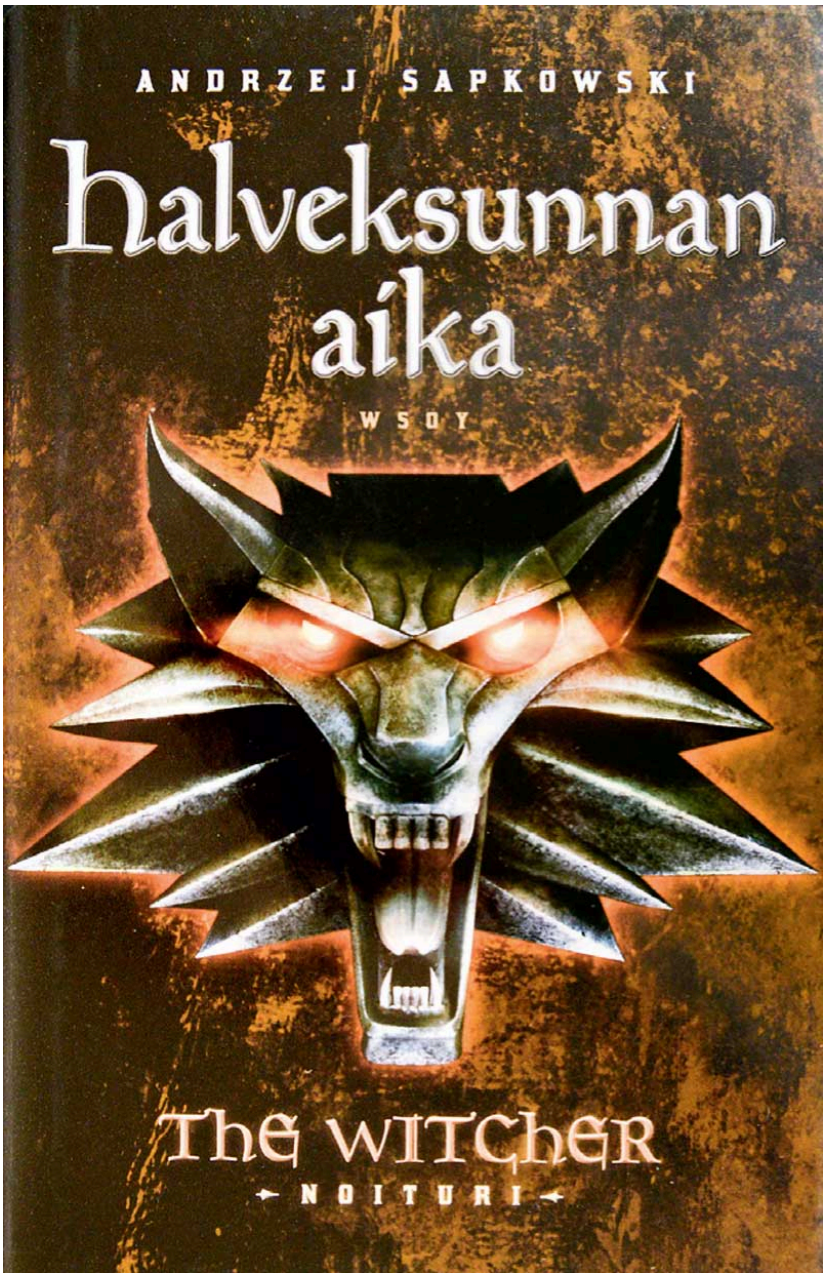


Wiedźmińska rock opera w wykonaniu grupy ESSE. Na zdjęciu Geralt po jednym ze starć

Źródło: http://esse-online.com/2012/09/opublikovan-saundtrek-chetyrnadcatoj-sceny-rok-opery-doroga-bez-vozvrata-osvobozhdenie-ost-ssene [dostęp 21.02.2020]

Kolejnym dowodem na popularność wiedźmina w Rosji jest wydana wiele lat później (bo w 2013 roku) antologia *Opowieści ze świata wiedźmina*, będąca hołdem pisarzy rosyjskich i ukraińskich dla twórczości Sapkowskiego. Zbiór ten powstał z inicjatywy tłumacza Pawła Laudańskiego i Wojtka Sedeńki, jednej z ważniejszych postaci w polskim środowisku fantastyki, którzy namówili rosyjskojęzycznych pisarzy do zmierzenia się ze światem Geralta. Wśród autorów znaleźli się czołowi autorzy z tych krajów: Maria Galina, Michaił Uspienski,

Andriej Bielanin, Oleksandr Zołotko, Wołodymyr Arieniew, Władimir Wasiljew, Leonid Kudriawcew oraz Serhij Legieza. Opowiadania osadzone zostały w świecie wiedźmina, jednak sam Geralt nie jest ich głównym bohaterem. Częściej za to pojawia się Jaskier, a w samych tekstach nie brakuje humoru i refleksji charakterystycznych dla opowiadań i sagi o zabójcy potworów. Jedno z opowiadań... rozgrywa się nawet w Legnicy w czasach PRL-u[26].



Fińskie wydanie *Czasu pogardy* z okładką nawiązującą do gry (Cover illustration © CD Projekt RED), autor projektu – Kai Toivonen, Wydawnictwo WSOY – Werner Söderström Ltd.

Źródło: https://www.wsoy.fi/kirja/andrzej-sapkowski/halveksunnan-aika/9789510397527 [dostęp 06.04.2020]

Przekłady na kolejne języki nie pojawiły się jednak tak szybko. Przecieranie szlaków, zwłaszcza na terenie zachodniej Europy, okazało

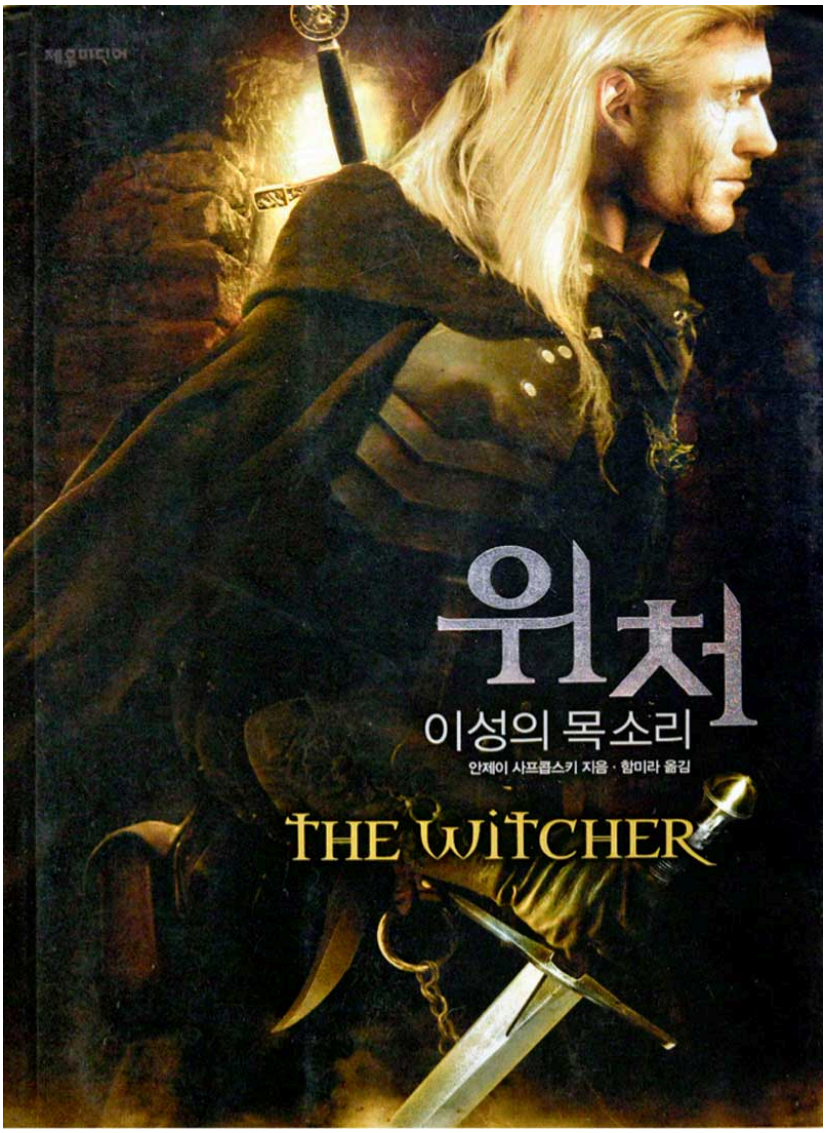
się dość długotrwałe. W latach 90. XX wieku *Wiedźmina* tłumaczono jeszcze na język litewski i niemiecki, jednak prawdziwa ekspansja miała przyjść znacznie później. W 2002 roku madryckie wydawnictwo Bibliópolis zdecydowało się na wydanie opowiadań, które zostały niezwykle ciepło przyjęte, po czym podjęto decyzję o przekładzie kolejnych książek. Okazało się to strzałem w dziesiątkę. Sapkowski podbił hiszpański rynek wydawniczy, a przygody Geralta znalazły uznanie nie tylko w oczach fanów, ale również krytyków. Dowodem tego było trzykrotne uhonorowanie autora prestiżową nagrodą Ignotus (w latach 2003 – w dwóch kategoriach, 2004), przyznawaną przez Asociación Española de Fantasía, Ciencia Ficción y Terror[27]. Tak wyglądał początek. Dzięki temu pojawiły się również tłumaczenia na język francuski i portugalski. To ostatnie jest nietuzinkowe, ponieważ na okładce *Ostatniego życzenia* (w języku portugalskim *O Último Desejo*) pojawił się... Michał Żebrowski! Kadr pochodził oczywiście z filmu.

Cały czas pracowano jednak nad ekspansją na rynek anglojęzyczny. Udało się to dopiero w 2007, kiedy Orion Publishing Group wydało *Ostatnie życzenie*, będące pierwszym oficjalnym przekładem prozy Sapkowskiego na język angielski. Rok później Geralta z Rivii mogli poznać amerykańscy czytelnicy, a niebawem zarówno w Anglii, jak i w USA wydano *Krew elfów* jako *Blood of Elves*. To właśnie ona zapewniła Sapkowskiemu w 2009 roku prestiżową David Gemmell Award for Fantasy i otworzyła drogę na kolejne rynki wydawnicze, w tym Skandynawię. Na przykład w Finlandii wiedźmin (po fińsku *noituri*) zyskał sobie spore grono zwolenników, którzy w 2011 i 2012 nagrodzili autora nagrodą Tähtifantasia, przyznawaną przez Helsińskie Stowarzyszenie Miłośników Literatury Science Fiction.

Po kilku latach udało się dotrzeć wiedźminowi do Azji – w 2010 roku pojawiło się japońskie tłumaczenie pierwszego tomu sagi, natomiast w 2011 roku wydanie tajwańskie *Ostatniego życzenia*. W tym samym roku ten tom opowiadań trafił również do czytelników brazylijskich. Jednak to Daleki Wschód pozostaje prawdziwym wyzwaniem dla

Geralta. Jak przyznaje sam pisarz, powoli zaczyna się próba zainteresowania tamtejszych czytelników jego twórczością. Dotyczy to zwłaszcza hermetycznego wcześniej rynku chińskiego, gdzie wiedźmin również próbuje swoich sił. Aktualnie utwory o płatnym zabójcy potworów przetłumaczone są na blisko czterdzieści języków.

Z czasem w promocji książek wydawcy zaczęli wykorzystywać grafiki z gier wideo (wbrew pozorom nie jest to zabieg stosowany tylko przez polskich wydawców), co z pewnością przyczyniło się do zwiększenia ekspansji literackiego Geralta na świecie. Punktem kulminacyjnym okazał się czerwiec 2015 roku, kiedy to *Last Wish: Introducing the Witcher*, czyli amerykańskie tłumaczenie *Ostatniego życzenia*, trafiło na prestiżową listę bestsellerów „New York Timesa". Towarzyszyły temu bardzo pochlebne recenzje krytyków, którzy przyrównywali książkę do twórczości najwybitniejszych pisarzy gatunku i wskazywali, jak bardzo jest odświeżająca dla światowej fantastyki. „Podobnie jak Miéville i Gaiman, Sapkowski bierze stare i czyni go nowym", „Sapkowski ożywia gatunek energicznym i zniewalającym pisarstwem. Powiew świeżego powietrza w dobrze znanym gatunku. Nie przegap tego!" – to tylko niektóre z licznych pochlebnych ocen, jakie otrzymała książka. Wrota do serc amerykańskich czytelników stanęły otworem.



Koreańskie wydanie *Ostatniego życzenia* (Wydawnictwo Jeumedia) z grafiką Alejandra Colluciego. Prace hiszpańskiego autora zdobyły uznanie i dziś pojawiają się na wydaniach książek Sapkowskiego na całym świecie.

Źródło: https://www.retromags.com/gallery/image/10719-the-witcher-the-last-wish-korean-edition/ [dostęp 06.04.2020]

Rok później świat jeszcze bardziej docenił Andrzeja Sapkowskiego i Geralta. Polski twórca znalazł się na liście dwudziestu najpopularniejszych autorów powieści przygodowych w zestawieniu księgarskiego potentata, firmy Amazon. Jakby tego było mało, w 2016 roku pisarz otrzymał prestiżową World Fantasy Award w kategorii

osiągnięcie życia za sagę o wiedźminie. Tym samym dołączył do takich autorów jak Stephen King, George R.R. Martin, Andre Norton, Fritz Leiber czy Ursula Le Guin. I trafił do panteonu światowej literatury, co – przynajmniej na razie – stanowi idealne podsumowanie literackiego podboju świata przez zabójcę potworów z Kaer Morhen. Tak samo jak tłumaczenia na prawie 40 języków, ponad 15 milionów sprzedanych książek czy obecność na półkach księgarni w blisko 80 krajach[28].

PRAWDA O ROCK OPERZE

Rozmowa z członkami grupy ESSE:
Jewgienijem Proninem,
Marią Riabych i Olgą Woroniuk,
autorami wiedźmińskiej rock opery

Jewgienij Pronin podczas koncertu w Rostowie nad Donem (2010 rok)

Źródło: https://ru.m.wikipedia.org/wiki/Файл:Евгений Пронин (гитара) (2).jpg [dostęp 24.02.2020], licencja Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported, fot. Doktor Pronin

Kiedy po raz pierwszy zetknął się Pan z opowiadaniami o wiedźminie?

Jewgienij Pronin: Interesuję się tematyką fantasy od dziecka. Po raz pierwszy miałem do czynienia z twórczością Andrzeja Sapkowskiego w 1998 roku. To właśnie wtedy przyjaciel polecił mi, żebym sięgnął po sagę o Geralcie. Przyznam, że od razu wywarła na mnie spore wrażenie. Powieść diametralnie różniła się od wszystkiego, co przeczytałem dotychczas. Realizm i „zwyczajność" bohaterów sprawiały, że ożywali i pozwalali uwierzyć, i nie wątpić, a wątki związane z magią dodawały fabule więcej dynamiki. Szczególnie zachwycił mnie chwyt literacki Sapkowskiego, polegający na stworzeniu „rzeczywistej osnowy" znanych baśni i włączaniu ich do fabuły. Wywołało to efekt „realistycznej magiczności", który mi się spodobał.

Zgodnie z krążącymi w Internecie informacjami pierwsze pomysły na operę rockową pojawiły się w 1993 roku. Skąd taki pomysł i dlaczego to właśnie *Wiedźmin* Sapkowskiego nadaje się do takiego formatu muzycznego?

Rzeczywiście, jeszcze w 1993 roku zainteresowałem się gatunkiem opery rockowej. Pozwala on na maksymalne wykorzystanie wszystkich podgatunków muzycznych i różnych środków dla oddania nastroju, sensu i tak dalej. Najpierw pojawiła się koncepcja programu koncertowego związanego z jakimś jednym głównym wątkiem fabularnym. Tym samym narodził się pomysł stworzenia rock opery w połączeniu z adaptacją sceniczną. Stylistycznie najbardziej pociągająca wydawała mi się tematyka fantasy ze względu na różnorodność postaci i swobodę, jaką ma w tym kompozytor, autor tekstów i reżyser. Przez długi czas nie miałem jednak warunków do realizacji tej wizji. Dopiero w 2006 roku, kiedy warunki były lepsze i pojawili się ludzie, którzy chcieli mnie wesprzeć w pracy, mogłem wrócić do pomysłu rock opery. Natomiast jeśli chodzi o wybór *Wiedźmina* jako tematu do adaptacji, był to pomysł mojej żony.

W tamtym czasie często myślałem nad własnym oryginalnym scenariuszem. Z wielu przyczyn nie udało się go zrealizować i tak pojawił się pomysł na przygody Geralta.

Praca nad realizacją trwała prawie 15 lat. Jakie problemy napotykaliście po drodze?

Problemów było całe mnóstwo. Największy to znalezienie ludzi, którzy byliby gotowi poświęcić swój talent i część swego prywatnego życia dla realizacji wspólnego projektu. Oprócz tego musiałem zbudować i wyposażyć salę do prób, a także postarać się o studio nagraniowe we własnym domu. To właśnie tam odbywały się próby i nagrania ESSE, naszego zespołu. Dodatkowo musiałem pozyskać instrumenty oraz sceniczną, studyjną i nagraniową aparaturę, co też nie było łatwe. Inny problem to opracowanie kostiumów scenicznych dla adaptacji. Część strojów zamówiliśmy w atelier Akademickiego Teatru Młodzieżowego w Rostowie, część uszyliśmy sami. Również sporo rekwizytów zrobiliśmy własnoręcznie, na przykład broń (miecze, kopie, noże i tak dalej). Odrębny problem to zbroje, które można zobaczyć w filmie. Niełatwa była też realizacja magii scenicznej. W tym celu opracowaliśmy koncepcję świecących się kul czarodziejów. Każdy czarodziej ma swój kolor kuli, który odpowiada kolorowi magii danej postaci. W związku z tym, że studio nie było duże, nad ćwiczeniami, próbami tanecznymi i scenami batalistycznymi musieliśmy pracować osobno, by na siebie nie wpadać.

Oprócz rock opery powstał jeszcze film muzyczny. Jak Pan wspomina prace nad nim?

To był niezwykle ciekawy czas. Taki prawdziwy moment zjednoczenia wielu ludzi dla jednej, wspólnej artystycznej idei. Zdjęcia trwały półtora roku. W tym czasie odbyło się ponad 25 dni zdjęciowych, w czasie których nagrano blisko 30 godzin materiałów. Nagrania odbywały się w ponad 100 miejscach. W trakcie prac – w zasadzie już pierwszego

dnia – podczas realizacji epizodu walki w Cintrze mieliśmy wypadek, który o mały włos nie pokrzyżował nam wszystkich planów. Zraniony został Wiaczesław Majer (wcielający się w Geralta), w tej scenie grający zwykłego obrońcę Cintry. Zostało to zresztą uwiecznione w filmie, konkretnie w scenie pod tytułem *Jaskółka*. Sporo trudności wiązało się też z poszukiwaniem miejsc do kręcenia, szczególnie jeśli chodzi na przykład o pustynię. Niektóre zabawne przypadki opisaliśmy w wątku o filmie-musicalu w rosyjskojęzycznym czasopiśmie „Świat Fantastyki” („Mir Fantastiki”). Niektóre dopiero będą opublikowane w materiałach, jakie szykujemy z okazji świętowania 10-lecia pierwszej premiery *Drogi bez powrotu*.

Który z elementów wiedźmińskiej sagi okazał się najtrudniejszy do przedstawienia w Waszej inscenizacji?

Najtrudniejsze było z pewnością znalezienie kompromisu między chęcią dokładnego odwzorowania wątków i bohaterów sagi w operze a koniecznością utrzymania ram czasowych dwuaktowej opowieści. Wymagało to uproszczenia, a niekiedy redukcji pewnych bohaterów. Dlatego tym bardziej staraliśmy się, by ważne wątki fabularne były zrozumiałe nawet wtedy, gdy brakowało tam bohatera z sagi. W tym celu musieliśmy połączyć bohaterów w ujednolicone grupy postaci występujące w operze. Zatem w Vilgefortzu widzimy czarodzieja, Emhyra i elfów Aen Seidhe. Essi jest wcieleniem nie tylko książkowej Essi Daven, ale ma w sobie cechy wszystkich bohaterek zakochanych w Geralcie, czyli Fringilii Vigo i Triss Merigold. Oprócz tego niezwykle trudne było przedstawienie scen masowych w operze. Nie mogliśmy pracować z dziesiątkami ludzi, a dla zachowania wiarygodności było to niezwykle ważne. Dlatego do musicalu dodaliśmy postać Jarre, który obrazuje zachowanie wielu postaci z sagi i jest symbolem ludu jako zabawki w rękach czarodziejów. Być może nie było to tak zauważalne w końcowej wersji opery, ale czuliśmy, że taka postać powinna odegrać wiodącą rolę w całej historii. Wyzwaniem było także opracowanie

koncepcji Vilgefortza. Szczerze mówiąc, w sadze jego wizerunek wydawał mi się nieco zbyt uproszczony. W naszej wersji czarodziej chce zmienić przyszłość, którą widzi w magicznej kuli. Ta jest tragiczna. Ludzie mordują się nawzajem, a człowiekowi stale towarzyszy wojna, terroryzm i głód. Dlatego Vilgefortz w imię „humanitarnego i szczytnego celu" podejmuje tak okrutne działania.

***Droga bez powrotu* jest bardzo złożoną muzycznie i rozwiniętą operą rockową. Jednak formalnie różni się nieco od typowych przedstawicieli tego gatunku. Utwory zawierają na przykład tylko kilka refrenów oraz mają formę hybryd, łączących kilka stylów muzycznych. Skąd inspiracja do stworzenia takiego libretta i takich eksperymentów z muzyką?**

Droga... rzeczywiście jest dość złożonym utworem, zarówno w kwestii formalnej, jak i strukturalnej. Staraliśmy się odrzucić wszelkie ramy stylistyczne i wykorzystać wszystkie możliwości dla nakreślenia motywów, stworzenia nastroju oraz odzwierciedlenia swoistej energii, jaka tkwi w duszach bohaterów. Z kolei podczas tworzenia muzyki do opery różna stylistyka okazała się pomocna. Heavy metal kreował energię i niepokój, symbolizował siłę bohaterów, tempo wydarzeń i intensywność przeżyć. Natomiast aranżacje symfoniczne umożliwiły odzwierciedlenie subtelności postaci i ich myśli. Oprócz tego często wykorzystywaliśmy motywy jazzowe, co dodatkowo skomplikowało strukturę, ale nadało jej pewną lekkość i zwiewność w odpowiednich miejscach. Poza tym pojawiają się także mniej dynamiczne fragmenty, jakim towarzyszą aranżacje akustyczne, służące wywołaniu zadumy czy poczucia empatii. Sporo w kwestii tych naszych eksperymentów może powiedzieć również Maria [Riabych – przyp. autora], autorka kompozycji wykonywanych przez Essi Daven oraz licznych interludiów w naszej operze.

Maria Riabych: Rzeczywiście, *Droga bez powrotu* to złożony eksperyment muzyczny. Wynika to z kilku powodów. Pierwszym z nich

jest jednoczesny nacisk na muzykę rockową i najbardziej złożone formy kompozycyjne, gdzie jeden temat muzyczny jest zastępowany przez kolejny i nie ma powtarzalności. Mówiąc prościej, każda zwrotka jest inna. Drugim powodem, dla którego finalnie wygląda w taki sposób, jest nasza wolność artystyczna. Przy stworzeniu rock opery jako zindywidualizowanego projektu twórczego, nie ma konieczności wpisywania się w ścisłe i określone struktury muzyczne. Korzystaliśmy z tego do woli, zwłaszcza że poza muzykami rockowymi w ESSE są również muzycy klasyczni i jazzowi, dlatego każdy z nas wniósł swój nietypowy pierwiastek do tej formy muzycznej. Z drugiej strony kładliśmy nacisk na pierwowzór literacki i chcieliśmy przedstawić najważniejsze wydarzenia i uczucia bohaterów bez nadmiernych uproszczeń. To nie zawsze było łatwe.

A tak rosyjscy twórcy wyobrażali sobie Cahira

Źródło: http://esse-online.com/about/licenzirovanie-gnu-materialov-sajta-dlya-vikipedii/ [dostęp 17.02.2020]

Czy opera odniosła sukces wśród fanów gatunku RPG i gier z serii *Wiedźmin*?

Jewgienij Pronin: Opera wywołała spore zaciekawienie wśród graczy. Otrzymaliśmy mnóstwo komentarzy po opublikowaniu rock opery na stronach specjalistycznych i grupach w mediach społecznościowych poświęconych gatunkowi RPG i rzecz jasna *Witcherowi*. Właściwie wciąż otrzymujemy wiadomości i pojawiają się nowe komentarze. Dotarły do nas sygnały, że dla wielu miłośników gry sporym zaskoczeniem okazało się to, że dzieło CD Projekt RED nie odzwierciedla fabuły znanej z książek. Poza tym wiele osób po obejrzeniu naszego filmu i zobaczeniu adaptacji scenicznej sięgnęło po

oryginał, czyli po sagę Sapkowskiego. Dla mnie to największa pochwała. Warto też zwrócić uwagę na to, że w sieci krąży wiele klipów, gdzie wykorzystane są fragmenty gry *Wiedźmin* z naszym podkładem muzycznym. To też świadczy o tym, że swoją twórczością zainteresowaliśmy graczy.

Jednym z najbardziej zaskakujących elementów *Drogi...* jest obecność baletu, za co odpowiadała Olga Woroniuk, choreografka całej rock opery. W jaki sposób pracowaliście nad połączeniem baletu z rockiem symfonicznym i heavy metalem?

Olga Woroniuk: Muszę przyznać, że to, co wykonywałam razem z tancerzami przed udziałem w *Drodze...*, było zupełnie inne niż to, co widzowie mogli zobaczyć na scenie czy później w filmie. Wcześniej zajmowaliśmy się tańcami szkockimi i nie mieliśmy nic wspólnego z choreografią sceniczną ani show-baletem. Mimo to bardzo chcieliśmy wziąć udział w tym przedsięwzięciu i mocno się w nie zaangażować. Dlatego szukaliśmy odpowiedniej inspiracji, a tą okazał się francuski musical *Roméo et Juliette, de la Haine à l'Amour* Gérarda Presgurvica. Natomiast co do połączenia baletu z muzyką, to po prostu łączyliśmy muzykę z naszym wewnętrznym natchnieniem. Intuicyjnie wyczuwaliśmy, jaki ma być efekt, i do tego dążyliśmy. Szczerze mówiąc, najważniejsze było to, by puścić wodze fantazji. Zapewne dziś, gdy ogląda się *Drogę...*, może wydawać się niewiarygodne, że wcześniej zajmowaliśmy się tylko tańcami szkockimi, pełnymi ścisłych zasad, które są niezmienne od wieków.

Ostatecznie rock opera przedstawia historię całej sagi o wiedźminie, choć jej główny wątek to los Ciri. Dlaczego zrezygnowano z niektórych wątków i postaci, jak czarodziejka Triss Merigold czy Emhyr, cesarz Nilfgaardu?

Jewgienij Pronin: Jak już wspominałem, niektóre postaci musieliśmy połączyć. I tak odbicie Triss znajdziemy w Essi, a cesarza dostrzeżemy

w Vilgefortzu. Rzeczywiście, niektóre motywy są wyrażone zaledwie aluzyjnie (na przykład elfy Ludu Olch). Natomiast w kwestii głównego wątku, to muszę przyznać, że chciałem stworzyć obraz składający się z losów wszystkich bohaterów, przeplatających i łączących się ze sobą, a przy tym wpływających wyraźnie na swoją przyszłość. Właśnie dlatego tak ważny jest Jarre, występujący praktycznie w każdej scenie filmu. Bez niego i tego, co symbolizuje, czyli bez ludzi, nasi bohaterowie nic by nie osiągnęli. Symbolicznie przedstawiamy to w filmie, gdzie Cirilla uznaje prawa Jarre do władania mieczem Geralta. Oprócz tego wiele uwagi staraliśmy się poświęcić zagadnieniom związanym z odpowiedzialnością za swe uczynki w kontekście wspólnej historii naszych bohaterów. Chcieliśmy też pokazać, jak wielką wartością jest wolność wyboru swojej drogi wobec czegoś zupełnie przeciwnego – wobec przeznaczenia.

Mimo chęci wiernej adaptacji widz od razu może zauważyć istotną różnicę między literackim pierwowzorem a dziełem ESSE. Mianowicie Wasz show jest pełen powagi i patosu, którego Andrzej Sapkowski stara się unikać. Z czego to wynika?

Z historii gatunku. Tradycyjnie opera jest gatunkiem patetycznym. Staraliśmy się rozcieńczyć patos żartami Jaskra i elementami show, ale moim zdaniem w adaptacji scenicznej nie da się tak zupełnie uniknąć patosu.

Opera została wystawiona w 2009 roku. Natomiast później, w latach 2011–2012, powstała wersja filmowa *Drogi bez powrotu*. Jak zareagowali widzowie? Czy film stał się popularny?

Przede wszystkim opera jako widowisko sceniczne wiąże się z pewnymi ograniczeniami. Na scenie czas, możliwości techniczne, liczba wykonawców, jak i sama przestrzeń stanowią ograniczenia dla fantazji autora i reżysera. Ponieważ mieliśmy już doświadczenie z realizacji na dużej scenie, postanowiliśmy nie tylko nagrać nasz koncert i udostępnić

go w formie podzielonego na sceny musicalu *Droga bez powrotu*. Chcieliśmy też zrobić pełnometrażowy film, w którym możemy pokazać o wiele więcej niż to, co pokazujemy na scenie. Dlatego też nasz film muzyczny zawiera mnóstwo nowych linii fabularnych, bohaterów, wydarzeń. A popularność? Popularność jest czymś względnym i nie ma jej nigdy zbyt wiele. Filmem zainteresowało się najważniejsze rosyjskie czasopismo o fantastyce i fantasy, grach komputerowych i anime – „Świat Fantastyki”[29], gdzie były opublikowane wszystkie odcinki musicalu, a także materiały uzupełniające do opery na dodatkach DVD do papierowego wydania magazynu. Całość ukazała się w 14 numerach, których łączny nakład wyniósł około miliona egzemplarzy. Próbowaliśmy także pochwalić się naszą pracą w innych miejscach. Przede wszystkim na naszej oficjalnej stronie http://esse-online.com/ i grupie VK[30]. Otrzymaliśmy wiele komentarzy od widzów, co również świadczy o ich zainteresowaniu.

Czy członkowie grupy ESSE oglądali polski film *Wiedźmin* z 2001 roku? Jeśli tak, to co o nim sądzicie?

Niektórzy oglądali, inni nie. W zasadzie jak na tamte czasy film jest nieźle zrealizowany. Osobiście z zainteresowaniem obejrzałem serial. Ale lektura książki to przyjemność zupełnie innego rodzaju.

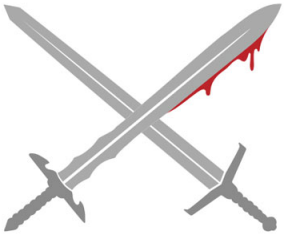
Czy próbowaliście się skontaktować z Andrzejem Sapkowskim w związku z operą? Pan Sapkowski czasem wspomina w wywiadach o Waszej rock operze i ubolewa, że dowiedział się o niej od fanów.

Tak, wielokrotnie w ciągu kilku lat próbowaliśmy się skontaktować z Andrzejem Sapkowskim. Ale nie mieszkamy w Polsce i nie mamy możliwości bezpośredniej komunikacji z polskim środowiskiem pisarskim. Dlatego też nie udało się zdobyć kontaktu. Z tego powodu postanowiliśmy spróbować zwrócić uwagę pana Sapkowskiego na nasze działania w sposób pośredni, czyli przez Internet. Wielokrotnie zwracałem się do administratorów rosyjskich, polskich i niemieckich

stron pisarza i prosiłem ich o kontakt do autora, ale nie otrzymywałem żadnych odpowiedzi. Zaczęliśmy zatem dodawać materiały (z adresem zwrotnym) na oficjalnych stronach Andrzeja Sapkowskiego w Polsce, w nadziei na kontakt z jego strony, ale takiego kontaktu nie było aż do publikacji rock opery w sieci. W ten sposób pisarz zobaczył *Drogę bez powrotu* w tym samym czasie, co pozostali widzowie. Minęło już sporo czasu, a twórca *Wiedźmina* wciąż nie zwrócił się bezpośrednio do nas, chociaż regularnie widzimy jego komentarze na temat naszej rock opery w różnych wywiadach.

Tym samym teraz przy okazji tego wywiadu chciałbym przekazać podziękowania dla autora naszej ukochanej książki za natchnienie i wiele godzin przyjemności podczas czytania sagi. Natomiast co do uwag pana Sapkowskiego, że mu nie zapłaciliśmy, to sprawa jest jeszcze prostsza. Po pierwsze, nie moglibyśmy zapłacić, gdyż nawet nie mieliśmy z autorem żadnego kontaktu. Po drugie, moglibyśmy podzielić się z pisarzem jedynie kosztami i nakładami, gdyż nasz projekt z założenia był i jest niekomercyjny i nigdy nie zakładał żadnych zysków dla jego twórców. Poświęciliśmy lata pracy i mnóstwo środków na stworzenie inscenizacji, dekoracji i kostiumów, na skompletowanie sprzętu scenicznego, instrumentów oraz nagranie i montaż. Wszyscy muzycy pracowali przy projekcie nieodpłatnie i wnieśli do projektu swój czas i talent. Z zasady nie szukaliśmy sponsorów i nie płaciliśmy za reklamę. Całość materiałów była przez nas bezpłatnie udostępniona wszystkim. Wciąż można je na przykład pobrać z oficjalnej strony grupy ESSE, mediów społecznościowych i wielu innych źródeł. Z tego, co wiem, nasza opera i film są udostępnione na wszystkich znanych mi darmowych hostingach wideo. Nigdy nie sprzeciwialiśmy się darmowemu upublicznianiu efektów naszej pracy przez osoby postronne. Najważniejsze jest dla nas to, że ludzie są zainteresowani naszą twórczością. Reszta jest nieistotna.

Tłumaczenie: Julia Klyus

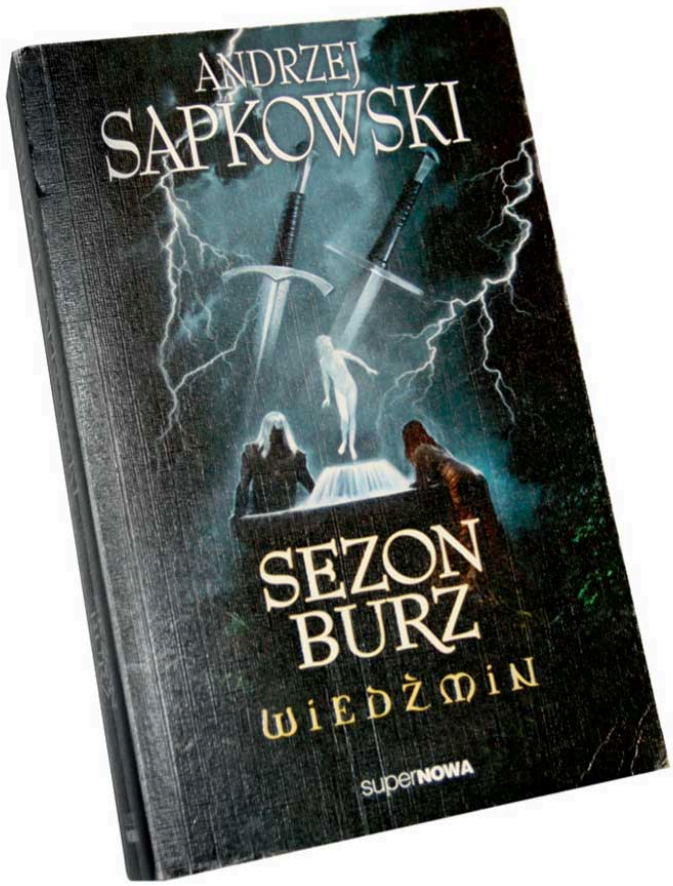


SEZON BURZ

Wiosną 2013 roku niespodziewanie w polskich księgarniach czytelnicy mogli zobaczyć kolejną powieść z wiedźmińskiego uniwersum. Jak nietrudno się domyślić, wzbudziła ona niesłychane emocje wśród miłośników opowiadań i sagi oraz tych, którzy po książki mieli dopiero sięgnąć, ale wiedźmina poznali już za sprawą gier od CD Projekt RED. I być może właśnie to okazało się swego rodzaju problemem, ponieważ Andrzej Sapkowski, wydając nową powieść o Geralcie, zetknął się z właściwie najtrudniejszym przeciwnikiem – ze swoim własnym sukcesem. I to nie po raz pierwszy, bo gdy ukazała się pierwsza część *Trylogii husyckiej*, pojawiło się sporo niezadowolonych głosów, że szkoda, iż to nie kolejna opowieść o wiedźminie. Tym razem jednak czytelnicy i krytycy zgłaszali pretensje, że przecież „nie wchodzi się dwa razy do tej samej rzeki" i „nie sposób przebić sukcesu poprzednich książek o Geralcie". Niejako na przekór temu wszystkiemu Sapkowski zdecydował się na kilka sprytnych zabiegów. Przede wszystkim wyraźnie odciął wydarzenia z *Sezonu burz* od sagi. Według zapewnień pisarza akcja utworu rozgrywa się jeszcze przed opowiadaniem *Wiedźmin* (świadczy o tym zakończenie powieści), dlatego można go określić prequelem, choć sam Sapkowski przychylał się do określenia sidequel lub interquel całego cyklu. Nie terminy są jednak najważniejsze, a fabuła. Ta pokazuje nam nieznane losy Geralta, jego pobyt w królestwie Kerack i na zamku Rissberg. Wszystko zaczyna się tak, jak opowieść o wiedźminie powinna się rozpocząć – od przyjęcia zlecenia. A potem autor wsadza Geralta do więzienia, wikła go w spory o sukcesję tronu, a także wplątuje w podejrzane eksperymenty czarodziejów. Przy okazji wiedźmin romansuje z piękną Koral, a także... traci swoje miecze. Już samo to wprowadzenie wskazuje, że Biały Wilk kolejny raz popadł w niezłe tarapaty, idealnie wpisujące się w formułę luźnej powieści, jaką obrał Sapkowski. Jednocześnie *Sezon burz* okazał się historią obfitującą w różne nawiązania i smaczki dla fanów

wiedźmińskiego świata. Należy do nich zabawa z konwencją, będąca nieodłączną wizytówką literackiego warsztatu AS-a, ale również zabiegi narracyjne charakterystyczne dla autora. Przykładem są retrospekcje, w których pewne wydarzenia znane z sagi widzimy oczami osób żyjących wiele lat później. Dotyczy to Nimue, jednej z bardzo istotnych postaci w cyklu. Sapkowski wprowadza ją nie tylko, by pokazać jej historię, ale także by... rzucić światło na możliwe wydarzenia z finału sagi. Ponadto odkrywamy nowe karty ze wspólnej przeszłości Yennefer i Geralta, a romans wiedźmina z czarodziejką Koral jest dopełnieniem historii sygnalizowanej przez pisarza już w opowiadaniu *Coś więcej* w 1992 roku! Pojawiają się nieznane informacje o genezie wiedźminów, pisarz rozwija też wątek specyfiki wiedźmińskich mieczy, wprowadza nowy znak (usypiający *Somne*), a także wspomina o wiedźmińskiej Szkole Kota. Te elementy niewątpliwie świadczą o znaczeniu powieści dla całego uniwersum.

W *Sezonie burz* wiedźmin romansuje z piękną Koral, a także traci swoje miecze.

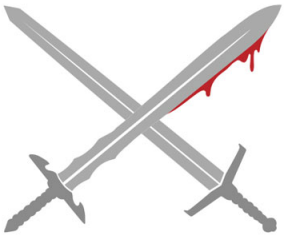


Sezon burz z okładką Tomasza Piorunowskiego, SuperNowa

Źródło: fot. Patryk Młynek, z materiałów własnych autora

Sapkowski jak zwykle wykonał dobrze swoją robotę, język był wartki, akcja dynamiczna, autor ponownie igrał z czytelnikami, poruszając wiele współczesnych zagadnień (co akurat w świecie wiedźmina nie jest niczym nowym), w tym chociażby eksperymenty genetyczne. Świat wydawał się jednak nieco bardziej umowny niż wcześniej, krytycy wyłapywali pewne niezręczności językowe w postaci współczesnych słów wplecionych w sienkiewiczowski język pisarza. Dlatego też oceny czytelników i krytyków były niejednoznaczne, choć w dużej mierze dlatego, że uwidoczniło się – być może przypadkowo – coś zupełnie innego. Wiedźmińskie opowiadania i saga dla wielu okazały się tekstami, na których się wychowali i dzięki którym sięgnęli po

fantastykę. W ten sposób wiedźmin stał się postacią wręcz pokoleniową, a liczni czytelnicy mogą powiedzieć nawet, że „dorastali na Sapkowskim”. Jeśli rozumować w ten sposób, staje się jasne, że oczekiwania były, a nawet musiały być ogromne. Nie tylko dlatego, że to Geralt, ale przede wszystkim z uwagi na to, co dla polskiego czytelnika wiedźmin symbolizuje i jakim znakiem jakości jest Sapkowski. Znakiem, który od lat się sprzedaje, nie znika z półek księgarni, katalogów sklepów internetowych, mimo upływu czasu jest chętnie i często wypożyczany w bibliotekach. Sam *Sezon burz* również okazał się sukcesem sprzedażowym – w ciągu dwóch lat od premiery sprzedał się w blisko trzystu tysiącach egzemplarzy (stan na 2017), co jak na polskiego pisarza na rodzimym rynku jest wynikiem niesłychanym.



NADZIEJA PRZYSZŁA ZE WSCHODU

Rozmowa z Tomaszem Pindlem,
tłumaczem, wykładowcą i znawcą
literatury hiszpańskojęzycznej,
autorem książki *Historie fandomowe*

Tomasz Pindel

Źródło: fot. z archiwum Tomasza Pindla

Na początku, w latach 90. XX wieku, prozę Andrzeja Sapkowskiego tłumaczono na język litewski, czeski, rosyjski i niemiecki. Oprócz tych ostatnich Zachód i inne kraje wciąż pozostawały poza zasięgiem. To się zmienia w 2002 roku – madryckie wydawnictwo Bibliópolis podejmuje decyzję o wydaniu opowiadań.

Tak, pierwszego tomu, czyli *Ostatniego życzenia*.

To prawda, że Bibliópolis wcześniej w ogóle nie wydawało fantastyki?

To część prawdy: to wydawnictwo wcześniej po prostu nie istniało... Jego twórcą i założycielem jest Luis G. Prado, który już wcześniej był aktywny w hiszpańskim fandomie. Działał też na rynku wydawniczym,

między innymi wydając serię antologii *Artifex*. Były to zbiory opowiadań pisanych przez hiszpańskich autorów, chociaż czasem zdarzali się tam pisarze latynoscy. W pewnym momencie Prado postanowił rozwinąć skrzydła i otworzyć nowe wydawnictwo. Właśnie tak powstało Bibliópolis Fantástica, bo tak brzmi pełna nazwa oficyny. I rzeczywiście, pierwszą książką, która ukazała się pod jej egidą, było *Ostatnie życzenie* Andrzeja Sapkowskiego. To od niego wszystko się zaczęło.

Trochę przypomina to początek wydawania fantastyki przez SuperNową. Oni również nie wydawali wcześniej fantastyki i zdecydowali się postawić na Sapkowskiego, co okazało się strzałem w dziesiątkę. I tak samo jak w Polsce, w Hiszpanii recenzje opowiadań były bardzo pozytywne, co zaskakujące w przypadku autora debiutującego na rynku hiszpańskim, w dodatku niebędącego ani Hiszpanem, ani Amerykaninem.

W sumie nie było to aż tak zaskakujące. Jakkolwiek by na to patrzeć, ten sukces się Andrzejowi Sapkowskiemu należał. Między tymi dwiema oficynami jest istotna różnica: SuperNowa miała za sobą zupełnie inne doświadczenia w postaci działalności solidarnościowej, więc postawienie na fantastykę było dla niej dużą niewiadomą i kontrastowało z tym, czym zajmowała się wcześniej. Mirosław Kowalski musiał się mocno naszarpać, żeby skłonić redakcyjną ekipę do wejścia w fantastykę. Dla większości z nich to był przecież niepoważny gatunek. Natomiast Luis G. Prado był w fandomie, znał i cenił fantastykę. Odkrywcze było to, że wpadł właśnie na pomysł wydania Polaka.

Wie Pan, jak do tego doszło?

Podejrzewam, że to musiało mieć związek z osobą tłumacza. José María Faraldo, bo to on dokonał przekładu, był wtedy żonaty z Polką, przebywał często w Polsce, znał język, jako historyk zajmował się zawodowo naszym regionem. W dodatku również był aktywny

w hiszpańskim fandomie, więc przypuszczam, że to właśnie on wypatrzył na naszym rynku Sapkowskiego i namówił na jego prozę Prada, z którym się przyjaźnił. Nie mam pewności, ale przypuszczam, że tak to musiało wyglądać, bo wątpię, żeby Prado czytał *Wiedźmina* po rosyjsku czy czesku. Pamiętam za to, jak wydawca, Luis G. Prado, opowiadał mi o swoich poszukiwaniach w polskim, wtedy jeszcze raczkującym Internecie, kiedy to odkrył, jak wiele jest w nim Sapkowskiego. To dało mu do myślenia. Szybko zdał sobie sprawę, że u nas AS to prawdziwy fenomen.

W Hiszpanii Andrzej Sapkowski szybko zdobył uznanie – zarówno czytelników, jak i krytyków. To nie zdarza się zbyt często.

Hiszpanie poznali się na talencie Sapkowskiego, ale było to możliwe dzięki świetnemu tłumaczeniu, jakie zrobił Faraldo. Przekład *Wiedźmina* to niezwykle trudna rzecz. Podobno – z tego, co słyszałem – pierwsze wydania opowiadań w Niemczech były słabo przetłumaczone. Zostały spłaszczone stylistycznie, a jak się Sapkowskiego stylistycznie spłaszczy, to połowę wdzięku szlag trafia. Natomiast w wersji hiszpańskiej styl został zachowany. Śledziłem dokładnie recenzje i odbiór przygód Geralta w Hiszpanii. Pamiętam taką krótką recenzję – drugiego czy trzeciego tomu – w poczytnym piśmie „Qué Leer". To kolorowy, popularny miesięcznik, taka „Pani Domu", tylko dla czytających. I w jednym z numerów pojawiła się króciutka recenzja, na nie więcej niż trzy akapity, i jeden z nich poświęcony był temu, jak ciekawym i jak bardzo zróżnicowanym stylem jest napisana proza Sapkowskiego. A to oznacza, że tłumacz wykonał świetną robotę.

Czyli zwracano uwagę na to samo, co w Polsce?

Tak. W wersji hiszpańskiej językowo dzieje się to samo, co po polsku. To jest po prostu stylistycznie bardzo dobrze zrobione. Kiedy więc mówimy o hiszpańskim sukcesie Sapkowskiego, to jest to z pewnością wielka, nawet fundamentalna, zasługa przekładów Faraldo. Sporym

atutem było też wydanie *Wiedźmina* przez kogoś z fandomu, jak Luis G. Prado. Dla wielu czytelników miało to spore znaczenie. Może też pomógł fakt, że Andrzej Sapkowski pojawił się na premierze swoich opowiadań po hiszpańsku na konwencie Barnacon w Barcelonie na przełomie października i listopada 2002 roku. Czytelnicy z fandomu od razu mogli spotkać się z autorem bezpośrednio. No i zadziałał też syndrom nowości, tak chętnie widzianej wśród fanów fantastyki.

To znaczy?

W Hiszpanii – jak pewnie wszędzie indziej – wydaje się przede wszystkim fantastykę anglosaską oraz rodzimą, choć Hiszpania długo nie miała na tym polu szczególnych dokonań. Nikogo na miarę Lema tam nie było, iberyjska fantastyka – w sensie SF i fantasy – rodziła się dość późno, z tej perspektywy bogactwo naszej prozy fantastycznej lat 90. to było naprawdę coś. A Sapkowski jak nikt nadawał się na towar eksportowy. Więc tak dobry literacko przekład plus ta pozytywna łatka nowości – na zasadzie: „O kurczę, jakaś fantastyka z Polski!” – mogły zachęcać do lektury. A potem przychodziło zdumienie, że to takie dobre. W jednym z hiszpańskich leksykonów fantastyki rozdział o Sapkowskim nosił wiele mówiący tytuł: *Nadzieja przychodzi ze Wschodu*, co podkreślało tę nowość i jakość.

Hiszpańskie środowisko szybko doceniło twórczość Andrzeja Sapkowskiego. Uhonorowano go Ignotusem. To dość prestiżowa nagroda.

Taki hiszpański Zajdel. Tak, to był wyraźny dowód uznania.

Patrząc chronologicznie, to właśnie od Hiszpanii zaczął się podbój zachodniej Europy – Włochy, Portugalia, Francja. Czy na ten sukces może mieć Pana zdaniem wpływ przekład oraz fakt, że Andrzej Sapkowski posługuje się tymi językami i jest w stanie bardziej kontrolować tłumaczy?

Ja nie wiem, czy Faraldo konsultował się z Sapkowskim w sprawach przekładu, ale wiem, że AS z niektórymi tłumaczami się przyjaźni i ma dobry kontakt, więc jest to całkiem możliwe. Na pewno jednak nie był to przekład autoryzowany czy coś w tym rodzaju. Rzeczywiście, to Hiszpania była pierwsza i ma to ogromne znaczenie, ponieważ hiszpański to język międzynarodowy, dzięki czemu można było zainteresować kolejnych wydawców z innych państw, którzy mogli to recenzować, a z czasem także wydawać u siebie. Drugą kwestią jest po prostu dobra agentka, pani Patricia Pasqualini. Andrzej Sapkowski wspominał w trakcie Barnaconu, że Luis Prado odezwał się do niego akurat wtedy, kiedy właśnie zaczął z nią pracować. Czyli hiszpański wydawca wypatrzył polskiego autora wcześniej, ale wszystkie kwestie wydawnicze załatwiał już z agentką AS-a. Jestem głęboko przekonany, że aktywny agent jest fundamentalny dla sukcesu pisarza.

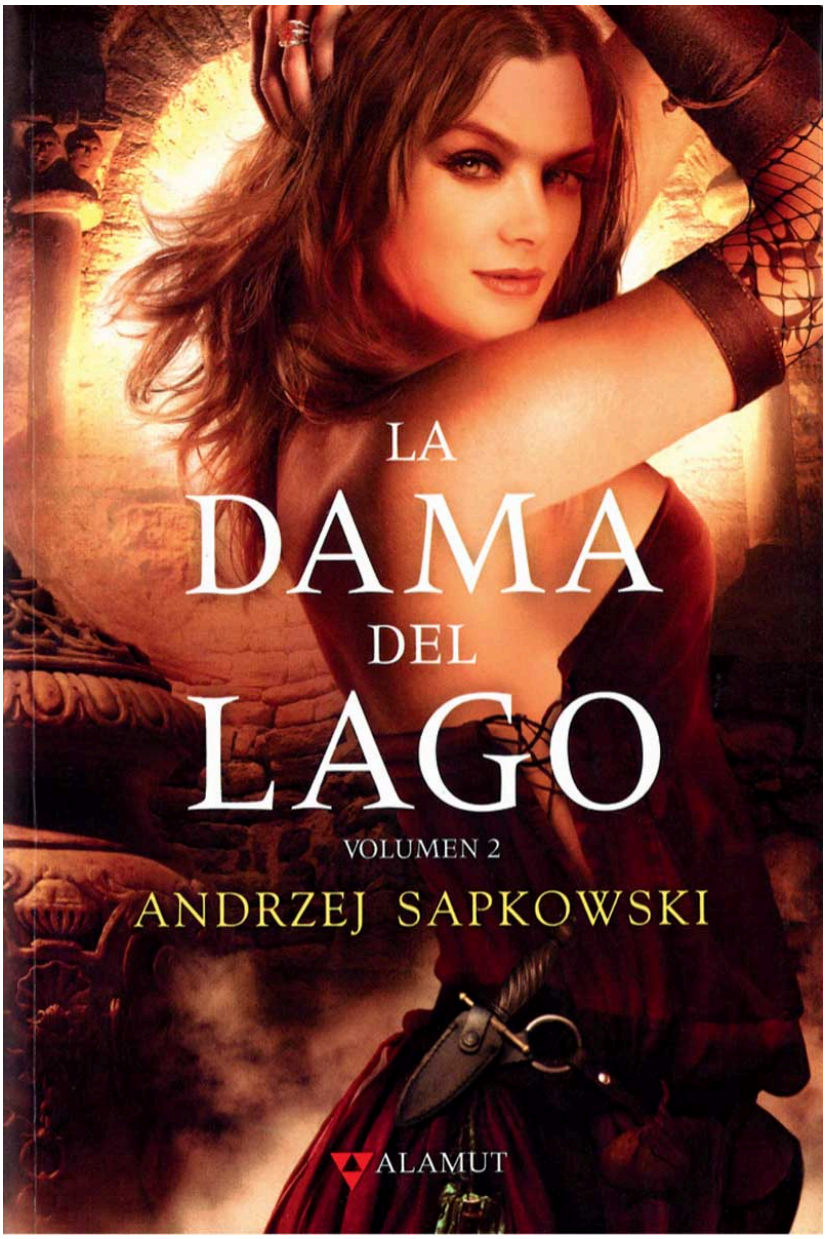
Często mówi się, że jednak to język angielski jest kluczem do zagranicznej kariery pisarza.

To niby prawda, że anglojęzyczne wydanie otwiera drzwi na świat, ale u Sapkowskiego kolejność była odwrotna. Gdy powstał przekład angielski, Europa została już w znacznej mierze podbita.

Towarzyszył Pan Andrzejowi Sapkowskiemu w jego pierwszej wizycie w Hiszpanii na wspomnianym Barnaconie w 2002 roku. Jak przebiegała ta wyprawa?

Ten wyjazd to był w sumie przypadek. Byłem wtedy członkiem Zespołu Literackiego, działającego przy Willi Decjusza, który od kilku lat odpowiadał za promocję polskiej literatury w świecie. W 2002 organizowany był Rok Polski w Hiszpanii. W ramach obchodów odbywało się wtedy mnóstwo imprez kulturalnych, nie tylko literackich, chodziło o budowanie pozytywnego wizerunku naszego kraju wśród członków Unii Europejskiej w przeddzień rozstrzygnięć co do przyjmowania nowych państw członkowskich. Na barcelońskie targi

książki Liber – na które, nawiasem mówiąc, zaprosiliśmy Olgę Tokarczuk – przygotowywaliśmy katalog z polską literaturą. Zamieściliśmy też materiał o Sapkowskim i wtedy się okazało, że – dosłownie za moment – AS będzie w Hiszpanii wydany, postanowiliśmy zatem wesprzeć jego obecność. Pisarz przyjechał na parę dni i wziął udział w konwencie. Powiem szczerze, że dla mnie to był pierwszy kontakt z jakimkolwiek fandomem, nie należałem do polskiego, więc nie znałem środowiskowych obyczajów. Szybko jednak zorientowałem się, że uczestnicy Barnaconu już pierwszego dnia kupili wiedźmińskie opowiadania – premiera miała miejsce na konwencie – i przez noc je przeczytali, żeby się przygotować na spotkanie z AS-em, które odbyło się drugiego dnia.



Hiszpańskie wydanie *Pani Jeziora* z 2010 r., Wydawnictwo Alamut, okładka: Alejandro Colucci

Źródło: https://berserkr.es/tag/geralt-de-rivia/page/3/ [dostęp 06.04.2020]

Jak przebiegało?

Zebranych interesowały bardzo konkretne kwestie, dotyczące na przykład demonologii, tego, czy dane stwory z opowiadań są z folkloru słowiańskiego, czy może Sapkowski je wymyślił, i tak dalej. Było też

sporo pytań do tłumacza. I to bardzo wnikliwych. Faktycznie było widać na tym spotkaniu, a potem również w rozmowach kuluarowych, jak bardzo ciekawi wiedźmina i samego Andrzeja Sapkowskiego są hiszpańscy czytelnicy. Autor odpowiadał bardzo rzeczowo, rzucało się w oczy, że ewidentnie część publiczności przeczytała książkę przez noc. Jasne, to był konwent, grupa ludzi zainteresowanych taką literaturą, ale tak czy inaczej, wypadło to świetnie.

Sądząc po liczbie hiszpańskich wydań, *Wiedźmin* nadal jest tam popularny. Zresztą Andrzej Sapkowski sam wspominał, że jego proza dość dobrze sprzedaje się w tym kraju.

Rzeczywiście. Pamiętam nawet słowa Prado, który śmiał się, że dzięki polskiemu pisarzowi zarabia na resztę autorów. Polski pisarz pozwala wydawać amerykańskich, coś niesamowitego. I proszę mi wierzyć, to nie było powiedziane żartem. Kiedyś byłem w biurze tego wydawnictwa i oglądałem przeróżne wydania *Wiedźmina*. Wersje kolekcjonerskie, w grubych okładkach, było też odrębne wydanie opowiadania *Złote popołudnie*, wyglądające jak książka dla dzieci, bardzo bogato ilustrowane przez duet hiszpańskich rysowników. To naprawdę robi wrażenie.

Zostawmy na razie hiszpańskie szlaki Geralta. Jest Pan autorem książki *Historie fandomowe,* w których pojawiają się aktualne opinie między innymi Marka Oramusa, jednego z krytyków Sapkowskiego, czy Lecha Jęczmyka na temat fantasy. Podobnie jak w latach 80. XX wieku, są one dość sceptyczne.

U Marka Oramusa mnie to nie dziwi. To podejście generacyjne. I też mam wrażenie, że jest w tym element kokieterii, by być konsekwentnym w raz wygłoszonym poglądzie. W trakcie pobytu na Festiwalu Fantastyki w Mierkach widziałem, jak Marek Oramus, polecając książki, zachwalał powieści młodzieżowe o smokach! Może zatem to jest tylko konsekwentne zapieranie się, a nie prawdziwa niechęć. Dużo bardziej

zdumiało mnie, że w podobnym tonie o fantasy mówi Rafał Kosik. Taki stosunek do tego gatunku w jego pokoleniu wydaje mi się zaskakujący. Bo taki Oramus czy Maciej Parowski, wiadomo: mają swoje przyzwyczajenia i poglądy, których będą bronić jak niepodległości. Natomiast fakt, że to się rozciąga na kolejne pokolenia, jest w jakimś sensie zabawny.

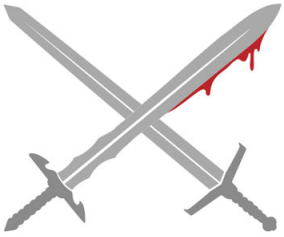
W swojej książce opisywał Pan polski fandom. Jakie zatem jest jego podejście do Andrzeja Sapkowskiego i jego twórczości?

Z Andrzejem Sapkowskim jest tak, że wszyscy go znają i wszyscy o nim mówią. To jest tak naturalne dla polskiego fandomu jak oddychanie. Łatwo się natknąć na różne uszczypliwości na temat pisarza, pojawia się sporo nieżyczliwych doniesień, nie wiadomo, na ile fandomowych, a na ile dziennikarskich. Także żarty czy memy. Media rozpisują się o tym, że tu Sapkowski powiedział coś rasistowskiego, tam coś jeszcze innego. To często wypowiedzi zupełnie wyrwane z kontekstu i dość zaskakujące, bo wystarczy przeczytać 15 stron jakiejkolwiek książki AS-a, żeby zauważyć, że to nie jest materiał na prawicowego ksenofoba. Raczej przeciwnie... Andrzej Sapkowski bywa zawłaszczany przez różne środowiska, w tym część prawicy, ale naprawdę trzeba mieć sporo samozaparcia, żeby przeczytać sagę o wiedźminie i nie zauważyć tych wszystkich odniesień do pogromów, mniejszości, religii czy tolerancji.

Ostatnio przeczytałem sagę, po dłuższej przerwie, i nie mogłem wyjść z zachwytu, jakie to wciąż jest dobre. Być może jest nawet jeszcze lepsze, niż mi się wydawało kiedyś. Teraz w trakcie lektury zwracałem uwagę na rzemieślniczą stronę tekstu, na to, co zawsze mnie zachwycało. Rzemiosło literackie jest tutaj tak dobre, że staje się sztuką przez duże S. Każda scena jest starannie przemyślana. Nie jest tak, że Andrzej Sapkowski stawia naprzeciw siebie dwie postaci i one ze sobą tylko prowadzą dialog. Wszystko jest zawsze starannie wykoncypowane. Sposób przekazywania informacji i prowadzenia fabuły to absolutne mistrzostwo świata.

Panie Tomaszu, nie da się ukryć, że Geralt z Rivii podbił serca czytelników w Hiszpanii czy później na przykład we Włoszech. Na czym Pana zdaniem polega fenomen Białego Wilka?

Andrzej Sapkowski pisał kiedyś o tym, że cała literatura fantasy wywodzi się z cyklu arturiańskiego. Nie wiem, czy rzeczywiście tak jest, ale z pewnością proza Sapkowskiego ma korzenie arturiańskie. Myślę, że AS przez swoją erudycję, oczytanie, posiada wielką łatwość konstruowania bohaterów. On po prostu wie, co powinien mieć w sobie bohater, by być przekonującym. Doskonale widać to właśnie u Geralta. Z jednej strony są to jaskrawe, wyraziste elementy – to facet, który zawodowo zabija potwory. Narkotyzuje się, aby odpowiednio widzieć w nocy, i tak dalej, jest cała masa takich elementów, dzięki którym od razu go widzimy, i to bardzo plastycznie. Do tego dochodzi psychologia postaci; zupełnie współczesna ze wszystkimi cudownymi paradoksami. To zabójca potworów, który mówi o ekologii i się waha, czy rzeczywiście dziabnąć jakiegoś potwora, czy nie. Z jednej strony Geralt jest bohaterem narysowanym grubą kreską, tak jak od wieków kreuje się bohaterów w różnych etosach. A z drugiej strony jego mentalność jest nam zupełnie bliska. On jest taki jak my, a to nie tak łatwo osiągnąć. Conan, na przykład, był bohaterem skrojonym na miarę eposów, psychologicznie nie miał za wiele do zaoferowania. Z drugiej strony, jak się rozbucha psychologię postaci w powieści, to później często mamy do czynienia z tak pogłębionym portretem psychologicznym, że postać przestaje być wyrazista. Natomiast Biały Wilk to dla mnie doborowe połączenie tych dwóch elementów. Po prostu Geralt to wyrazistość plus głębia.



LITERACKI FENOMEN

Dlaczego to było możliwe? Jak to się stało, że wiedźmińska proza szturmem podbiła serca czytelników w Polsce i na świecie? Odpowiedź wcale nie jest taka prosta. Początkowo sam Andrzej Sapkowski wskazywał na swoje inspiracje zachodnią fantastyką oraz polskimi baśniami i legendami. Opowiadanie *Wiedźmin* pojawiło się przecież w 1986 roku, kiedy przekładów zagranicznej fantastyki nie było w Polsce zbyt wiele. Był to również czas, gdy nasza fantasy dopiero się rozwijała. W pewnym stopniu dzięki temu AS miał sporo do zaoferowania rodzimemu czytelnikowi. Mówił o tym w rozmowie z Rafałem A. Ziemkiewiczem z 1988 roku, opublikowanym na łamach *„Fantastyki”:*

„RAZ: Zachodnia fantasy jest u nas mało znana...

AS: To dotyczy całej zagranicznej fantastyki, chociaż z ręką na sercu mogę powiedzieć, że od czasów mojej młodości – w moim, matuzalemowym wieku czterdziestu lat można już tak mówić – zrobiliśmy gigantyczne postępy, i ogromny w tym udział waszego pisma.

RAZ: Dziękuję. Natomiast polska fantasy dopiero się rodzi. Co pan o niej sądzi?

AS: Nie śledzę działalności polskich autorów zbyt dokładnie. Jak już powiedziałem, czytam głównie w językach obcych. Nie dlatego, żebym za wartościową uważał jedynie fantastykę zachodnią, ale u nas rzeczy ciekawe pojawiają się dość rzadko i trzeba na nie polować. Ja po prostu nie mam ani czasu, żeby uganiać się za książkami, ani znajomych, którzy odłożyliby coś dla mnie pod ladę.

RAZ: Mimo wszystko, czy może się pan pokusić o ocenę perspektyw polskiej fantasy?

AS: Są ogromne! Przecież na fantasy jest w tej chwili wielki popyt, ludziom się to podoba, chcą właśnie takie rzeczy czytać. Nasze baśnie,

nasza demonologia to naprawdę wspaniały materiał na fantasy. Wyobraża pan sobie, jakie ciekawe opowiadanie można by zrobić choćby z bajki o smoku wawelskim? O tym, z jaką pogardą musiałby się w czasach kultu świętego Jerzego i ideałów rycerskich spotkać szewczyk, który sobie tak niehonorowo postąpił ze smokiem? Taki truciciel, kłusownik?

RAZ: No właśnie. Sięgnął pan po starą, ludową bajkę, na co nikt przed panem się nie odważył, przynajmniej w druku.

AS: Było to moim świadomym zamierzeniem. Już powiedziałem – dysponujemy materiałem wcale nie gorszym niż mitologia celtycka czy germańska”[31].

Parowski: Dla miłośników twórczość Sapkowskiego była od początku nowym głosem w konwencji fantasy.

Oczywiście pisarz sięgał po rodzime teksty, transformował je, wręcz bawił się nimi, jednak wydaje się, że największą inspiracją mogły być legendy o królu Arturze i rycerzach okrągłego stołu. Do fascynacji nimi przyznawał się w wywiadach, często mówiąc też, że korzystał z podań celtyckich i różnych baśni, w tym braci Grimm. W tym przypadku, o ile na początku faktycznie widoczne były przede wszystkim elementy związane z polską kulturą, o tyle z czasem świat wiedźmina się rozwijał. Trafnie opisał to Maciej Parowski w felietonie *Jest jeden Geralt!*: „Dla miłośników twórczość Sapkowskiego była od początku nowym głosem w konwencji fantasy, zrazu (z powodu oczywistej inspiracji Zmorskim) błędnie rozpoznanym jako stricte polski. Potem się okazało, że to wielopoziomowa proza, uniwersalna, czy to idzie o literackie i mitologiczne odwołania, o scenerię, pisarską metodę bądź historyczne inspiracje. Barwne charaktery postaci, wspaniały sienkiewiczowski język, energia, metatekstowe gry i erudycyjne wstawki, wreszcie ostentacyjna gotowość autora czynienia z fantasy raz kabaretu, a kiedy

indziej wehikułu współczesnych dylematów – zmieniły świadomość publiczności”[32]. Parowski dotknął sedna – świat Geralta, jak i sam wiedźmin mocno się rozwijali, problemy, jakich dotykał pisarz i wybory, przed jakimi stawał Biały Wilk, okazywały się bliższe rzeczywistości, niż można się było spodziewać. Rasizm, dyskryminacja, problemy polityczne, koszmar wojny, problemy rodzinne czy nawet ekologia – to wszystko znajdziemy w uniwersum Geralta.

Maciej Parowski (1946–2019), jeden z największych orędowników twórczości Andrzeja Sapkowskiego

Źródło: Andrzej Szozda/Polska Press/Getty Images Poland

Do tego trzeba dodać oczywiście samą postać Białego Wilka. Początkowo sprawia wrażenie zabójcy potworów do wynajęcia, kogoś w rodzaju ich kata. Z czasem jednak, wraz z kolejnymi opowiadaniami i tomami sagi, obserwujemy bohatera coraz bardziej skomplikowanego,

który ma coraz więcej wątpliwości co do samego siebie, istoty wiedźmińskiego fachu i otaczającego świata. Nie chce się mieszać w wielką politykę i losy różnych królestw, ale nie ma innego wyjścia. Nie do końca godzi się z przypisaną mu rolą bezmyślnego rzeźnika, wręcz z tym walczy. Potrafi zaskoczyć patetycznymi frazami, by po chwili rzucić piekielnie autoironicznym dowcipem. Dzięki temu Geralt z czasem staje się filtrem, przez który widzimy świat pełen walk ludzi z innymi rasami czy wojen. W takich okolicznościach Biały Wilk poznaje całą paletę nietuzinkowych i barwnych bohaterów, targanych namiętnościami i chorymi ambicjami. Czasami tak strasznymi, że odpowiedź, kto jest prawdziwym potworem w tym świecie, nie jest taka oczywista...

W tym wszystkim widzimy też wiedźmina – przybranego ojca Ciri. Ukochanego Yennefer i jednocześnie obiekt pożądania innych czarodziejek. Niekiedy szlachetnego, a niekiedy wręcz przeciwnie, odrażającego i odpychającego. Jest też Geralt bohaterem nietypowym, bo często musi pogodzić się z porażką, a czytelnik obserwuje jego kolejne starania i próby, to – niekiedy trudne i mozolne – podnoszenie się po upadku w realiach uniwersum, które jest w stanie moralnego rozkładu. Na jego tle Geralt, często samotny, cyniczny, zgorzkniały, ale niekiedy niepozbawiony idealistycznego podejścia do życia (lub mówiąc ściślej: naiwnego), z całym bagażem egzystencjalnych rozterek oraz próbującymi usidlić go czarodziejkami, budzi sympatię. Tutaj uwidacznia się inspiracja powieściami Raymonda Chandlera i ich bohaterem, detektywem Philipem Marlowe’em, który idealnie wpisuje się w taką charakterystykę, poprzez swoje liczne dylematy moralne, sypianie ze zleceniodawczyniami i przeciwniczkami. Jednakże nawiązanie do klasyki kryminału to niejedyna wyraźna inspiracja, którą widać w postaci wiedźmina. Drugą jest Beowulf, wiking i bohater jednego z dzieł literatury staroangielskiej rodem z VIII wieku. Dlaczego właśnie on? Przede wszystkim z fabularnego punktu widzenia między jego losami a opowiadaniem *Wiedźmin* widać pewne podobieństwa. Wiking przybywa na dwór duńskiego władcy, gdzie grasuje potwór

Grendel, pożerający okolicznych rycerzy. Bohater walczy z monstrum, pokonuje je oraz jego matkę, która mieszka w podmorskiej jaskini. Po zabiciu potworów odchodzi, jednak mocno skonfliktowany z mieszkańcami dworu, a także sam ze sobą. Ponadto jest postacią enigmatyczną – nie wiadomo zbyt wiele o jego pochodzeniu, Beowulf sam go nie zna. To niejedyne z podobieństw między nim a Geraltem. Maciej Parowski twierdził, że wikinga i wiedźmina dzieli od ludzi i potworów taki sam dystans. Są to postaci podejrzane, targane wątpliwościami i poczuciem winy. Różnica polega jednak na tym, że Andrzej Sapkowski zrezygnował z elementów religijnych, niezbyt istotnych w wiedźmińskich historiach.

Sapkowski bawi się odniesieniami i konwencjami, zmienia je oraz przełamuje.

Rzecz jasna, inspiracja literackimi klasykami to jedno, a to, co z niej wynika, to drugie. Oprócz samej konstrukcji postaci Geralta łódzki pisarz zasłynął przywoływaną już wielokrotnie grą z konwencją i nawiązaniami do innych powieści czy filmów oraz wydarzeń historycznych. Jednak nie są to rzeczy proste do jednoznacznego określenia, są bowiem czymś więcej niż czystymi odniesieniami. Sapkowski bawi się nimi, zmienia je, przełamuje, pokazuje w innym świetle. Mówiąc wprost, robi z kulturą – którą świadomie wykorzystuje – co chce. Być może mamy do czynienia z kolejnym dowodem na jego literacki geniusz, zwłaszcza że stworzona przez niego literatura sprawnie radzi sobie w innych mediach, czego nie można powiedzieć o wielu dziełach literackich.

Jednak ten sukces, z jakim proza Sapkowskiego zdobywa „nieliterackie” obszary kultury, niesie za sobą pewne problemy dla samego autora, o których pisarz wspominał w wywiadzie z 2016 roku udzielonym Marcinowi Zwierzchowskiemu dla „Polityki”[33]: „Kilku wydawców umieściło grafikę z gry na okładkach moich książek. Wielu

czytelników zakwalifikowało więc książki jako tzw. *game related*, czyli pisane pod grę. Takich książek na rynku Science Fiction & Fantasy jest multum. Widząc na okładce mojej książki obrazek z gry, wielu fanów założyło, że to gra była pierwsza. A poważni fani SF i fantasy takimi wtórnymi książkami gardzą i nie kupują ich, bo – *primo* – są wtórne i nieoryginalne. *Secundo* – są kompletnie bez znaczenia dla tych, którzy w żadne gry nie grają – a takich jest wśród fanów zdecydowana większość. Wcale nie pomaga tu fakt, że książki »pod gry« zdarzyło się pisać wielkim, jak choćby Mike Resnick (gra *Tomb Raider*), Alan Dean Foster (*Shadow Keep*), Greg Bear (*Halo*) czy Brandon Sanderson (*Infinity Blade*). Reakcja fanów była jednoznaczna: wielcy piszą pod gry wyłącznie dla mamony, dla grosza marnego. I z pewnością piszą niedbale, na pół gwizdka, toteż książki te można sobie odpuścić, niech czytają je gracze. Nie było mi miło na targach książki czy też konwentach, gdy fani brali moje książki do ręki, spoglądali na okładki i pogardliwie je odkładali. *Game related*. Gry nas nie interesują, weźmiemy raczej coś oryginalnego, nowego Abercrombiego, Aaronovitcha albo Tregillisa. Od jakiegoś czasu zwalczam proceder używania grafiki z gry na moich okładkach bardzo aktywnie i nie pozwalam na to wydawcom. Tam, gdzie mogę – a w USA, dla przykładu, nie mogę. Na okładce amerykańskiego wydania *Czasu pogardy* mamy wiedźmina żywcem z gry, walczącego z Czerwiem z *Diuny*. A ja muszę tłumaczyć fanom, że książkę napisałem dwanaście lat przed tym, jak powstała gra, i że Czerw z *Diuny* jest z gry, nie z książki. W książce Czerwia nie ma nawet na lekarstwo”.

Wiedźmińska okładka *game related*. Tu z Vernonem Roche'em, jednym z głównych bohaterów gry *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*. Wydawnictwo SuperNowa, okładka CD Projekt SA

Źródło: fot. Patryk Młynek, z materiałów własnych autora

Ta obszerna wypowiedź zdaje się dokładnie opisywać szerszy problem, którego doświadcza pisarz. Wspomniane przez niego *game related* rzeczywiście wprowadziło spore zamieszanie. W Polsce wydanie z postaciami z gier na okładce ukazało się w 2011 roku, po premierze drugiej części produkcji CD Projekt RED. Z książek spoglądały na czytelników postaci, nawet te, które w literackim pierwowzorze się nie pojawiają (na przykład elf Iorweth). Młodych odbiorców, którzy wiedźmina poznali najpierw poprzez gry, mogło to wprowadzić w błąd. Ponadto faktycznie na rynkach, gdzie wiedźmin dopiero się przebija, początkowo czytelnicy mogli uznać, że to produkt wtórny. Teraz jednak,

pięć lat po premierze ostatniej jak do tej pory części gry, wydaje się, że skala problemu i zjawiska nie jest już tak duża. Prawda jest jednak taka, że w wielu krajach pojawiają się wydania sagi i opowiadań zdobione grafikami CD Projekt RED. Przy tym wszystkim nie można oczywiście pominąć faktu tak zwanego „efektu *Wiedźmina*", czyli sprzężenia polegającego na tym, że początkowo popularność książek mogła pozytywnie wpłynąć na sprzedaż pierwszej gry (zwłaszcza w Polsce, Czechach i Rosji), natomiast jej kolejne części, a zwłaszcza obsypany nagrodami w branży *Dziki Gon*, pozytywnie stymulował również sprzedaż książek. Następnie sprzedaż książek oraz gier zwiększyła się za sprawą popularności serialu *Witcher* od Netfliksa, co zapoczątkowało kolejną modę na wiedźmina, tym razem również w tych krajach, gdzie gry i literatura dopiero nieśmiało się przebijały. Podobne zjawisko znamy także z innego medium – najlepszym przykładem może być George R.R. Martin i jego saga *Pieśni lodu i ognia*, na podstawie której powstał hitowy serial *Gra o tron*[34]. Z punktu widzenia pisarza najważniejszy jest oczywiście pierwowzór, a ten, razem ze swoim bohaterem – w końcu – w sposób należny został w Polsce i na świecie doceniony.

Wiedźmin został uhonorowany przez rodzinne miasto pisarza. Skwer znajduje się przy placu Komuny Paryskiej w Łodzi

Źródło: fot. Krzysztof Jasiński/Alfa Pixx/Getty Images Poland

---

Dlatego za duże osiągnięcie i swoisty przełom należy uznać „Paszport Polityki” dla Andrzeja Sapkowskiego w 1997 roku.

Trzeba jednak otwarcie powiedzieć, że o ile uznanie miłośników fantastyki zdobył Sapkowski i oczywiście wiedźmin szybko (choć nie obyło się bez zgrzytów), o tyle na szacunek wśród krytyków literackich i mainstreamu Geralt i jego twórca musieli sobie zapracować nieco dłużej. Niesnaski między twórcami literatury niefantastycznej i fantastycznej nie są niczym nowym i trwają, przynajmniej w Polsce, od dawna. Dość szybko jednak pojawił się problem wynikający z niechęci pisarzy niezajmujących się fantastyką do tego gatunku. Sapkowskiego i innych jego kolegów nad Wisłą przez długi czas wręcz miażdżono,

wyszukując coraz to dziwniejsze zarzuty. Z perspektywy czasu można powiedzieć, że pod płaszczykiem krytyki, a nierzadko wręcz krytykanctwa literackiego, chodziło zapewne o rozprzestrzeniającą się popularność gatunku, a co za tym idzie, rosnącą sprzedaż, o jakiej wielu autorów niefantastycznych mogło jedynie pomarzyć. Dlatego za duże osiągnięcie i swoisty przełom należy uznać „Paszport Polityki" dla Andrzeja Sapkowskiego w 1997 roku oraz nominację do prestiżowej nagrody Nike w 2003 (za *Narrenturm*, pierwszy tom *Trylogii husyckiej*). Warto w tym miejscu przypomnieć argumentację, jaką kierowano się, wręczając pisarzowi to pierwsze wyróżnienie, ponieważ wskazywała ona wyraźnie na literacki kunszt AS-a, ale także na fakt, że stopniowo zaczął on być doceniany przez krytyków literackich. Jeden z jurorów konkursu, Leszek Bugajski, pisał: „spowinowacone z baśnią opowieści *fantasy* Sapkowskiego [...] zainteresowały teraz badaczy poważnej literatury oraz intelektualistów nie tylko dlatego, że są dobrze zrobioną prozą rozrywkową opisującą spójny fantastyczny świat. Zaczyna się czas poszukiwania w jego pisarstwie głębszych sensów"[35]. Wtórowała mu Małgorzata Szpakowska, kolejna jurorka: „Moim kandydatem jest Andrzej Sapkowski, autor niezwykle popularnych opowieści i powieści fantastycznych o wiedźminie Geralcie i jego przygodach. W odróżnieniu od większości naszych lektur są to książki po prostu ciekawe; ich sukces w epoce zamierającego czytelnictwa należy uznać za autentyczną wartość, zwłaszcza że przyciągają również odbiorców bardzo młodych. Zarazem zaś nie są to prymitywne opisy łomotaniny; fabuła jest dość skomplikowana, postacie nie zawsze są jednoznaczne, a coś, co można nazwać infrastrukturą moralną, choć przemyślnie ukryte, niemniej pozostaje czytelne. Może byśmy więc docenili również kogoś, kto potrafi nas inteligentnie zabawić?"[36]. Dla Sapkowskiego wyróżnienie to stanowiło wrota do uznania krytyków literackich, ale przede wszystkim była to forma zamknięcia ust jego przeciwnikom czy też, bo chyba jest to bliższe prawdy, przeciwnikom gatunku, który uważany był wcześniej za niepoważny i traktowany ze sporym pobłażaniem. Oczywiście w czasie przyznania zarówno „Paszportu Polityki" czy nominacji do

Nike twórczość AS-a miała już w Polsce i w Europie rzesze fanów, ale jak mówi znane przysłowie, czasem najtrudniej być prorokiem we własnym kraju... W końcu jednak nawet w Polsce przestano dyskutować z wartością artystyczną dzieł Sapkowskiego, a zaczęto go doceniać jeszcze bardziej. W 2008 roku pisarz otrzymał tytuł Honorowego Obywatela Łodzi, gdzie dziesięć lat później powstał nawet skwer Wiedźmina. Podobnego zaszczytu nie dostąpiło w Polsce zbyt wiele postaci literackich. Natomiast w 2012 roku z rąk ówczesnego ministra kultury i dziedzictwa narodowego Bogdana Zdrojewskiego twórca wiedźmina otrzymał srebrny medal Gloria Artis, będący jednym z najważniejszych państwowych wyróżnień dla twórców kultury.

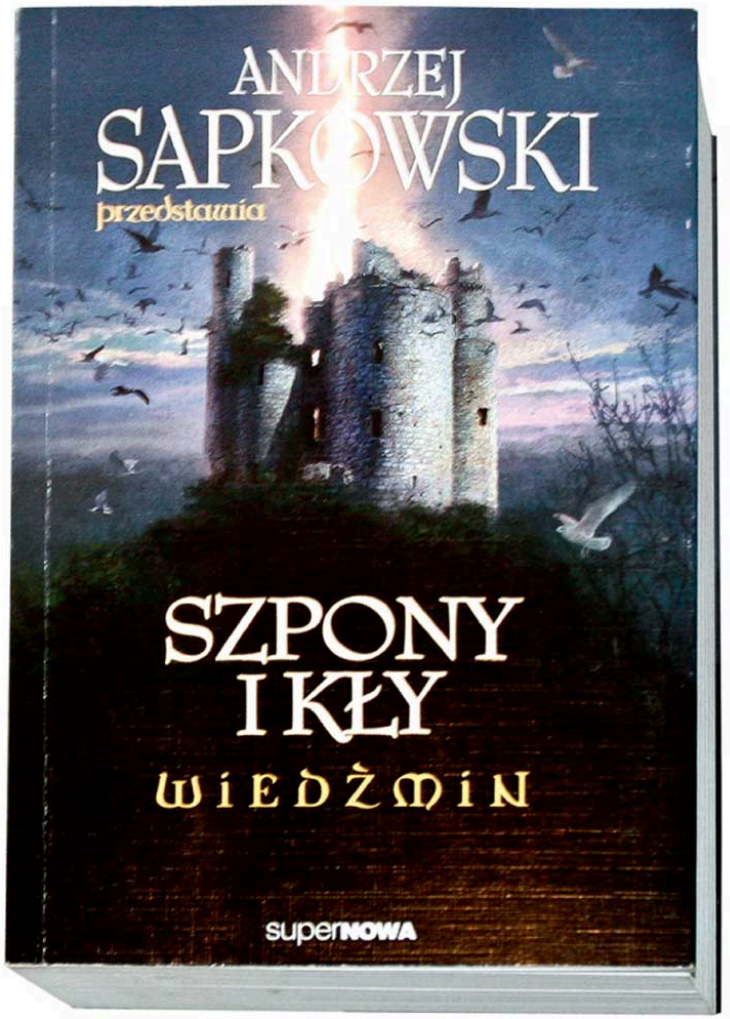
Od lewej: Sławomir Pacek (Jaskier) i Krzysztof Banaszyk (Geralt) w trakcie prac nad słuchowiskiem *Krew elfów*

Źródło: https://www.youtube.com/watch?v=pK2WwCIchoI&t [dostęp 21.02.2020], materiały Fonopolis

---

Warto również wspomnieć, że proza Sapkowskiego podbiła nie tylko serca czytelników, ale także... słuchaczy. Otóż na zlecenie SuperNowej i firmy Fonopolis w studiu Teatru Polskiego Radia zrealizowano z rozmachem słuchowiska na bazie opowiadań oraz pierwszych trzech

tomów sagi. Ten spektakl dźwięku i wyobraźni, jak należy to właściwie nazywać, powstał z udziałem orkiestry i kilkudziesięciu aktorów teatralnych. Reżyserem słuchowisk był Janusz Kukuła, natomiast za muzykę odpowiadali związani z wiedźmińskimi grami kompozytorzy Adam Skorupa i Krzysztof Wierzynkiewicz. W narratora wciela się Krzysztof Gosztyła, natomiast Krzysztof Banaszyk w fenomenalny sposób udzielił głosu wiedźminowi, kreując przy tym jedną z najciekawszych postaci głosowych ostatnich lat. Ponadto Anna Dereszowska wcieliła się w czarodziejkę Yennefer, a Sławomir Pacek podkładał głos Jaskrowi. W obsadzie znalazło się więcej cenionych aktorów teatralnych i filmowych, jak chociażby Jacek Braciak, Henryk Talar, Marian Opania, Kazimierz Kaczor czy Maria Pakulnis. Do tej pory wiedźmińskie audiobooki-słuchowiska są jednymi z najpopularniejszych wydanych w Polsce i stanowią jedno z największych przedsięwzięć w historii polskich słuchowisk.



Szpony i kły, antologia powstała z okazji trzydziestej rocznicy publikacji opowiadania *Wiedźmin*. Wydawnictwo SuperNowa, okładka autorstwa Tomasza Piorunowskiego

Źródło: fot. Patryk Młynek, z materiałów własnych autora

ANIOŁ WYRZUCONY Z NIEBIOS

Rozmowa z Krzysztofem Banaszykiem, aktorem teatralnym, filmowym, telewizyjnym i dubbingowym, wcielającym się w Geralta z Rivii w słuchowiskach na podstawie prozy Andrzeja Sapkowskiego

Krzysztof Banaszyk

Źródło: fot. VIphoto/EastNews

W serii słuchowisk na podstawie prozy Andrzeja Sapkowskiego wcielił się Pan w postać Geralta z Rivii. Jak przekazać tylko za pomocą głosu charakter tak silnej postaci?

To było niezwykle przyjemne. Przy wiedźminie nie musiałem się jakoś specjalnie przygotowywać, bo taki bohater tkwił już we mnie, w moich chłopięcych fascynacjach i zainteresowaniach. Natomiast mogłem się pobawić głosem, cedzić każde słowo tak, by nabrało większego efektu. Prawie jak Franz Maurer w *Psach*. To w pewien sposób podobne postaci. Kiedy dostaje się szansę, by zagrać takiego, mówiąc kolokwialnie, twardziela, który niszczy system, to jest to ogromna frajda. I każdy chce wtedy takiemu bohaterowi nadać coś swojego. Dla przykładu wiedźmin, w którego się wcieliłem, nie mówi „Yenefer", jak wszyscy, tylko „Yenne-fer", wyraźnie akcentując podwójną literę w imieniu. To była moja autorska interpretacja, dzięki czemu wiedźmin i ta ich relacja nabrała pewnej osobliwości. Zawsze trzeba szukać czegoś takiego w sposobie na wykonanie zadania aktorskiego. Nie zapominajmy, że Geralt jako bohater pojawia się jedynie w dialogach. Przy *Wiedźminie* tworzyliśmy rozbudowane słuchowisko, ogromną rolę odgrywał tutaj narrator, Krzysztof Gosztyła, natomiast aktorzy wcielający się w różne postaci „wchodzili" w swoje sceny. Dlatego trzeba było szybko zrobić wrażenie, przykuć uwagę słuchacza. Geralt czasami pojawia się na moment, wchodzi, zabija potwora i znika ze sceny. Wraca za jakiś czas, dlatego nawet ta chwila, kilka słów, może kilka zdań, musiało być charakterystycznych.

Również Andrzej Sapkowski kładł w opisach nacisk na głos Geralta – określając go jako metaliczny, nieprzyjemny.

Rzeczywiście, udało się to wychwycić, a przynajmniej mam nadzieję, że tak to wyszło. Duża w tym zasługa Janusza Kukuły, reżysera słuchowisk. To on odpowiadał za znalezienie i dostrojenie tych głosów. Pamiętajmy, że aktor, stojąc przed mikrofonem, nie słyszy sam siebie. Tadeusz Łomnicki, mój profesor w warszawskiej PWST, zawsze

mawiał, że największym utrapieniem aktora jest to, że nie może siebie zobaczyć w trakcie grania na scenie. I rzeczywiście coś w tym jest, dlatego rola Janusza Kukuły jest niezaprzeczalna. To on wprowadził nas na odpowiednie tory i miał swój pomysł nie tylko na całe słuchowisko, ale również na nasze głosy. Wiadomo, że Geralt to kapitalna postać do zagrania. Jej status w literackim oryginale już jest wyjątkowy, a tutaj trzeba tę wyjątkowość pokazać za pomocą głosów. To dobrze widać przy scenach zbiorowych. Aktorzy grają, odbiorcy słyszą różne głosy i nagle wchodzi wiedźmin, i jednym zdaniem zmienia wszystko – swoim charakterem, ale też i swoją profesją. W końcu to najemny zabójca potworów. Można przy tym wykorzystać swoje chłopięce marzenia, doświadczenia z zabaw w rycerzy i tak dalej. W ogóle wcielanie się w wiedźmina to taka forma realizacji pewnych marzeń, bycia kimś silnym, chwilami niepokonanym. Najważniejsze jednak, by w tym wszystkim zachować jakiś umiar.

Wspomniał Pan o scenach zbiorowych. W trakcie pracy nad słuchowiskiem częściej graliście osobno czy razem?

W większości staraliśmy się nagrywać sceny wspólnie. W studiu Polskiego Radia najczęściej tak się pracuje, dzięki temu łatwiej jest pokazać również różne rzeczy w scenie czy efekty w głosie, na przykład zmęczenie czy przyspieszony oddech. Przy *Wiedźminie* nagrywaliśmy czasami sceny z siedmioma, a niekiedy nawet dwunastoma aktorami naraz. Dzięki temu można było zrobić odpowiednią atmosferę, zbudować klimat danej sceny, dobrze oddać daną sytuację. To działo się na bieżąco, czasami w bardzo zaskakujący sposób. Nie mówię o scenach walk, ale na przykład o tych fragmentach, gdzie Geralt z towarzyszami jest w karczmie albo jedzie konno. Wtedy klimat tworzy relacja między aktorami. Zupełnie jak na deskach teatru. Właśnie dlatego *Wiedźmin* jest unikatowy, bo to nie jest zwykły audiobook. To jest słuchowisko zrealizowane z rozmachem, a praca przy czymś takim przyniosła i wciąż

przynosi ogromną satysfakcję. I stanowi niekiedy spore wyzwanie aktorskie.

Czy w takim razie Geralt też stanowił dla Pana wyzwanie?

W pewien sposób tak. Z jednej strony, jak już wspominałem, można wykorzystać wszystkie swoje dziecięce fantazje o wcieleniu się w kogoś silnego, charyzmatycznego. To też postać w jakiś sposób bliska memu sercu, ponieważ od dzieciństwa lubiłem takich bohaterów. Poza tym mając już określoną świadomość aktorską wynikającą z doświadczenia, byłem w stanie zrobić to najlepiej, jak umiałem. Z drugiej strony pracowaliśmy z tekstem, który jest po prostu świetnie napisany. To była czysta przyjemność, również dlatego, że cała ekipa z reżyserem na czele była niesamowita. Wszyscy bardzo się starali, żeby oddać ten specyficzny, wiedźmiński klimat opowieści. Warto przy tym powiedzieć, że Janusz Kukuła jest bardzo wymagającym reżyserem, prawdziwym specjalistą w swoim fachu. Najmniejsze odejście od wizji wymagało od razu powtórki. Trochę to przypominało szlifowanie koncertu fortepianowego.

Co konkretnie ma Pan na myśli?

Pracowaliśmy ciężko, ale sprawiało nam to radość. I nawzajem się stymulowaliśmy, pojawiała się twórcza energia między nami, mocno wczuwaliśmy się w określone sytuacje, jakie opisywał narrator, i po prostu „byliśmy” w tym. Dzięki temu wszystko się zazębiało i każdy starał się być swoją postacią nie tylko, gdy podchodził do mikrofonu, ale przez cały czas trwania sceny.

Skoro już o tym rozmawiamy, to proszę powiedzieć, co było najtrudniejsze w oddaniu relacji, jakie łączą Geralta z Ciri, Yennefer i Jaskrem, by słuchacz faktycznie poczuł za sprawą głosu aktorów emocje między postaciami.

Przede wszystkim każda postać musi być w jakiś sposób charakterystyczna. Dlatego starałem się najpierw zrobić bazowy głos Geralta, tembr tego głosu, odszukać konkretną barwę oraz intonację. Zbudować jakąś wizję bohatera, ale w taki sposób, by było to akceptowalne przez słuchacza. To często decyzja bardzo odpowiedzialna i trudna. Sceny w *Wiedźminie* najczęściej graliśmy razem, nie mogłem więc przesadzać i za bardzo „odpłynąć" od koleżanek i kolegów. Wymaga to zawsze sporej dyscypliny, nie inaczej było tym razem. Dopiero później, już w dialogach z Jaskrem, Ciri czy Yennefer, mogłem, bazując na głosie „mojego" Geralta, próbować ukazywać inne emocje. Zniżyć głos w trakcie rozmów z czarodziejką, okazać rozbawienie lub zniechęcenie przy dialogach z Jaskrem lub troskę, mówiąc do Ciri. Dopiero wtedy miało to swój wydźwięk i ładunek emocjonalny. Bo Geralt brzmiał wtedy inaczej, co samo w sobie było dla słuchacza znaczące.

A czy w trakcie nagrywania słuchowiska wprowadzaliście Państwo jakieś korekty do tekstu, by lepiej się „czytało" poszczególne dialogi?

Nie, nie robiliśmy tego. Natomiast mieliśmy konsultantkę, która razem z reżyserem i realizatorem dźwięku pilnowała nas i tłumaczyła, jak wymawiać poszczególne nazwy, imiona, i objaśniała niektóre niuanse prozy Andrzeja Sapkowskiego. Nad tymi słuchowiskami pracowała grupa naprawdę znakomitych aktorów, szanujących się i lubiących, grających „do jednej bramki", zatem jeśli pojawiały się jakieś problemy z tekstem czy innymi rzeczami, to współpracowaliśmy, żeby razem sobie z czymś poradzić. Korekt jako takich nie było.

Jak wyglądał proces szukania głosu Geralta?

Nie ulega wątpliwości, że musiałem sobie ten głos wymyślić. Geralt to niesamowity koleżka, mocna, wyrazista postać, kawał skurczybyka, który ma swoje historie z Yennefer. I trzeba było go w jakiś sposób

„ustawić”, czyli odnaleźć taki głos, który odda oryginalny rys tej postaci. Mówiąc szczerze, to zawsze ryzyko, które podejmuje aktor, decydując się na konkretny głos. Sam staram się przy tym nie kombinować, wybieram po prostu najlepsze środki, ale także te, z którymi ja sam czuję się najlepiej. Myślę, że w podobny sposób patrzyli na to również Michał Żebrowski i Jacek Rozenek, którzy mierzyli się z Geraltem. Ale każdy z nas zrobił to oczywiście inaczej. To, co odróżnia moją rolę, to nostalgia słyszalna w głosie wiedźmina. On czuje i przeżywa, że nie jest do końca człowiekiem. Wie, że nie jest w stanie przekroczyć progu człowieczeństwa, że zawsze będzie inny. Obcy. Że będą go potrzebować, wynajmować, płacić mu, ale nadal pozostanie dla ludzi kimś obcym. I to bardzo mi się spodobało, bo taki rys postaci pozwala na pokazanie dystansu wobec innych postaci w scenie. A to z kolei jest ciekawym zadaniem aktorskim, w dodatku niezwykle interesującym. Poza tym wydaje mi się, że w moim wypadku miałem jednak największą wolność w wykonaniu tego zadania z uwagi na samą formę, jaką jest słuchowisko czy audiobook.

Jak Pan to rozumie?

W grze czy dubbingowaniu serialu trzeba zsynchronizować głos z ruchami ust, trzeba pilnować określonego tempa. Tych wytycznych i ograniczeń, których trzeba przestrzegać, jest po prostu więcej. A przy graniu w teatrze radiowym aktor ma więcej miejsca, przestrzeni na swój głos. To właściwie zupełnie inna forma. Dlatego cieszę się, że przy słuchowisku o wiedźminie mieliśmy taką dużą wolność, mogliśmy zrobić je tak, jak chcieliśmy, jak czuliśmy razem z Januszem Kukułą, reżyserem.

Porozmawiajmy chwilę o kulisach pracy przy słuchowisku. Czy relacje postaci w oryginalnym tekście przekładają się na to, w jaki sposób aktorzy zachowują się przy mikrofonie?

W teatrze radiowym często tak bywa, bo nie chodzi w nim tylko o powiedzenie kwestii do mikrofonu. Aktor musi słyszeć tembr historii, wyczuć go, bo jest w środku dźwięku opowieści. Musi być tym dźwiękiem, który wytwarza. Dlatego niektóre sceny są niezwykle intensywne, chociażby sceny bitew, ucieczki czy pościgów. W nich trzeba oddać uczucia, stan postaci, również stan fizyczny. To samo dotyczy bardziej kameralnych scen, nawet bardzo intymnych, jak sceny zbliżenia z Yennefer. Wtedy głos musi być głębszy, niższy, bardziej erotyczny nawet, słowa są wypowiadane wolniej. Bo słuchacz musi poczuć to, co autor tekstu, w tym wypadku pan Sapkowski, chciał przekazać. Będąc z Yennefer, czyli Anną Dereszowską, nie całowaliśmy się przecież przy mikrofonie, ale staraliśmy się głosem oddać napięcie między wiedźminem a czarodziejką. Tu znaczenie ma pauza, intonacja, westchnienie czy inne formy głosowe, wszystko musi być grane bardzo blisko. W scenach miłosnych w teatrze radiowym z reguły to się sprawdza. Pod tym względem mikrofon jest dla aktora głosowego tym, czym na planie filmu jest kamera – wyłapie wszystko. Dlatego słuchacz musi czuć, że powietrze aż skrzy się od emocji. Oczywiście, by to było możliwe, podstawą jest dobrze napisany tekst, a tak właśnie jest w przypadku opowiadań i wiedźmińskiej sagi.

Pana przygoda z Białym Wilkiem to nie tylko słuchowisko, ale również gry, w których użyczył Pan głosu Vernonowi Roche’owi.

Tak, i podobnie jak w wypadku Geralta, klucz do zbudowania tej roli okazał się dość prosty. Roche to taki policjant, twardy, konkretny i bardzo zdeterminowany. A przy tym bezpośredni. To naprawdę mocno nakreślona postać. Wiąże się też z tym mój sposób grania. Przede wszystkim czuję się rzemieślnikiem, zatem nie staram się przekładać na sposób mówienia postaci jej wewnętrznych dylematów. Nie ma mowy na przykład o przeciąganiu samogłosek, zbędnych ozdobnikach, które nic nie wnoszą do postaci, nie nadają jej czegoś nietuzinkowego. Bardziej bazuję tutaj na głosie i próbie oddania ogólnego charakteru

postaci i ewentualnie dodaniu tego „czegoś” nietuzinkowego. To czasami bardzo ogólne podejście, ale pozwala na zachowanie spójności. Przy wiedźminie wyszło to ciekawie, bo to postać dość tajemnicza, mroczna, ale nie musi wrzeszczeć, jak to czasem zdarza się Roche’owi, też niezwykle mocnemu osobnikowi. Mówiąc szczerze, bardzo fajne jest to, że przy takich postaciach aktor jest z tyłu, za tymi bohaterami, i po prostu maluje je głosem. Rzecz jasna, jeśli ma wsparcie w reżyserze, który pilnuje, by nic się nie rozjechało. Bo niekiedy bywają takie sytuacje, że jedno zdanie nagrywa się po pięć, sześć razy, bo ktoś nagle wypada z rytmu historii, zamyśli się czy zgubi odpowiednią intonację. Dlatego reżyser z tak zwanym „dobrym uchem” jest tak ważny.

Wiedźmińskie słuchowiska w wydaniu Fonopolis z okładkami autorstwa Grzegorza Wróblewskiego, inspirowane okładkami Bogusława Polcha. Nadzór nad projektem graficznym sprawował Tomasz Bagiński

Źródło: fot. Patryk Młynek, z materiałów własnych autora

Obie postaci, w które wcielał się Pan w słuchowisku i grze, są do siebie nie tylko podobne charakterologicznie, ale również głosowo. Roche i Geralt mają dużo westchnięć, pomruków czy innych dźwięków.

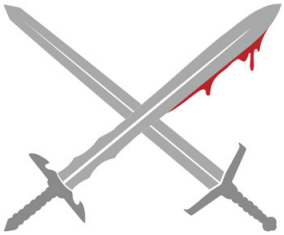
Rzeczywiście, klimat obu postaci jest pod tym względem dość podobny, choć Roche jest bardziej wybuchowy. A Geralt... to wiedźmin, musi być bardziej stonowany, ale jego głos ma brzmieć jak stal. Z kolei w dłuższych wypowiedziach u Geralta pracuje się pauzą oraz tymi wszystkimi dźwiękami. Wtedy można zachować ten kontrast między wypowiedziami wiedźmina, zwłaszcza wtedy, gdy pojawia się wyczuwalne napięcie na przykład przy spotkaniach z Yennefer. To dwoje ludzi, którzy mają swoją historię miłosną. To musi być wyczuwalne. W głosie, czasem jednym słowie czy zdaniu, odbiorca musi usłyszeć całą skomplikowaną historię tej dwójki.

Scen z Yennefer, czyli Anną Dereszowską, faktycznie ma Pan sporo. Podobnie ze Sławomirem Packiem wcielającym się w rolę Jaskra. Jak próbowali Panowie zbudować tę relację?

Co do relacji z Jaskrem, to trzeba było na początku określić, jak ma ona wyglądać. Przede wszystkim wiedźmin i bard najczęściej działają razem, wspólnie pakują się w tarapaty. Na tym się skupiliśmy, a nie na podkreślaniu tego, kto kogo puentuje w dialogach. Jest też taka stara aktorska zasada, by zdefiniować na początku, czy bohaterowie w ogóle się lubią. Dotyczy to nawet postaci, które są przyjaciółmi. Wtedy nadaje się odpowiedni wydźwięk ich dialogom. Razem z reżyserem i Sławkiem zdecydowaliśmy, że Geralt ma po prostu lubić Jaskra i nawet jak bard plecie trzy po trzy, to Geralt reaguje z sympatią, nawet jeśli trzeba zagrać zniecierpliwienie. Poza tym Jaskier w naszym słuchowisku pełni funkcję takiego łącznika z człowieczeństwem i innymi ludźmi dla Geralta. Stanowi dla wiedźmina formę odreagowania od życia na szlaku, walki z potworami i innymi problemami. Myślę, że to również wzmacnia ich relację, i to staraliśmy się pokazać. Sławek próbował kreować Jaskra na kogoś w rodzaju Stańczyka, dlatego udało się pokazać zabawne różnice między tymi bohaterami, a przy tym podkreślić jakąś równowagę. Geralt jako postać zmęczona życiem, zabijaniem potworów, a bard jako ten, który każe mu się rozerwać, dba o jego ludzką naturę.

Skoro Jaskier w słuchowisku miał charakter Stańczyka, to co można powiedzieć o Geralcie?

Wydaje mi się, że to taki anioł wyrzucony z niebios, który jeszcze nie jest diabłem, choć chwilami niewiele mu brakuje, zwłaszcza że nierzadko płacą mu za zabijanie, sam również często uśmierca swoich przeciwników. Wiąże się to ze światem, jaki wykreował Andrzej Sapkowski. Mrocznym, intensywnym, ale to świat fantasy, pełen refleksji i nostalgii. Geralt łączy to wszystko w sobie.



NA PLANSZY KOMIKSU

Wiedźmin na celuloidzie? Wiedźmin w ołówku bądź tuszu? Widzę duże kłopoty, czekające na tych, którzy spróbują dokonać tej sztuki. I tak wracamy do punktu wyjścia – prawdziwa literatura to jest to, co się ciężko rysuje i trudno filmuje” – pisał pod koniec 1991 roku Maciej Parowski[37]. Swoją wypowiedź argumentował tym, że Geralt jako postać jest zbyt „niedopowiedziany”. Ponadto, rozważając możliwość funkcjonowania w przyszłości wiedźmina w różnych mediach, celnie punktował: „[Geralt] jest sklejony ze zbyt wielu mitów, zbyt różnych doświadczeń i emocji, zbyt różnorodnych konwencji i nadto zaawansowanej wiedzy, by był postacią, której bogactwo można oddać inaczej niż za pomocą słów zapisanych na papierze”[38]. Te słowa okazały się prorocze w stosunku do wielu wiedźmińskich tekstów kultury.

Komiks był pierwszym przeniesieniem przygód Białego Wilka do innego medium.

Na własnej skórze przekonał się o tym sam Parowski, kiedy w 1993 roku pojawił się pierwszy album komiksowej serii *Wiedźmin*, do której tworzył scenariusz. Trzeba przy tym zauważyć, że komiks był pierwszym przeniesieniem przygód Białego Wilka do innego medium. Co to w praktyce oznacza? Przede wszystkim zderzenie z wyobrażeniami czytelników, spośród których każdy już miał w głowie „swojego Geralta”. To klasyczny przykład problemu z adaptacjami. Natomiast jego skala jest tym większa, im bardziej popularny jest pierwowzór. Jak się okazało, nie inaczej miało być i tym razem...

Słynne spotkanie twórców. Od lewej: Andrzej Sapkowski, Bogusław Polch i Maciej Parowski w trakcie pracy nad wiedźmińskim komiksem

Źródło: fot. Afa Pixx/Getty Images Poland

Maciej Parowski często wspominał w wywiadach, że wielu twórców wyrażało zainteresowanie rysowaniem Białego Wilka, zanim jeszcze zaczęto myśleć o wydaniu powieści graficznej. Tak było również w przypadku Bogusława Polcha, który ilustrował opowiadania Sapkowskiego w „Fantastyce” i później w „Nowej Fantastyce”. Polch to postać w polskim komiksie nietuzinkowa, rysownik absolutnych komiksowych przebojów. Na swoim koncie miał już między innymi siedem albumów kultowego *Kapitana Żbika*, międzynarodowy hit *Bogowie z kosmosu* (przetłumaczony na 12 języków i sprzedany w ponad 5 milionach egzemplarzy!) czy rodzimy bestseller *Funky Koval*, przy którym pracował z Jackiem Rodkiem i Maciejem Parowskim. Jak widać, ekipa mająca odpowiadać za rysunkowe przygody wiedźmina, nie była przypadkowa. Wręcz przeciwnie, dawała gwarancję jakości i zainteresowania[39].

Co prawda Maciej Parowski przewidywał liczne problemy ze stworzeniem wiedźmińskiej adaptacji, ale z czasem sam zaczął myśleć o wiedźmińskim komiksie. Nim jednak pierwszy album pojawił się na rynku, wydawcy przez wiele lat pozostawali głusi na sugestie redaktora „Fantastyki", że taka adaptacja mogłaby być czymś ciekawym. W końcu po jednej z wielu rozmów wydawnictwo Prószyński i S-ka wyraziło zainteresowanie i tak rozpoczęły się prace, w które zaangażowany, przynajmniej początkowo, był również Andrzej Sapkowski. Pisarz po zapoznaniu się z istotą pracy komiksowego scenarzysty zostawił kwestie scenariusza Parowskiemu. Autoryzował jednak wszystkie scenariusze, zdaniem Parowskiego często akceptując je z uznaniem i rozbawieniem. Pisarz dopisał w jednym albumie dialog o sprzedaży kota, wspomagał także scenarzystę przy tworzeniu imion poszczególnych bohaterów.

W trakcie pracy autorzy stanęli przed szeregiem dylematów dotyczących kwestii wizualnych, począwszy od wizerunku samego Geralta, a na wyglądzie scenografii kończąc – choć jak przyznawał Polch, wszystkie elementy graficzne były przez niego konsultowane z AS-em i dopiero po jego aprobacie trafiały do komiksu. Niebywałą trudnością okazało się też stworzenie scenariusza. Przełożenie wielostronicowego opowiadania na kilka lub kilkanaście plansz nie należy bowiem do prostych zadań. Przede wszystkim jednak komiks operuje innymi środkami wyrazu, jest bardziej dynamiczny i pełen akcji. Poza tym, jak twierdził Bogusław Polch, specyfika tego medium wiąże się z wieloaspektowym komunikowaniem treści czytelnikowi. „Komiks pokazuje, co oczywiste, rysunkiem czy dialogiem, poza tym komentuje to, co czytelnik widzi (na przykład poprzez dialogi czy wstawki narratora), a także może zanegować to, co widzimy, pokazując sprzeczność na jednym kadrze – kiedy postać mówi jedno, a myśli coś odwrotnego, co można uwidocznić za pomocą dymków: dialogowych i myślowych"[40], tłumaczył rysownik. Dlaczego to takie istotne? Przyczyna jest prosta – inne medium, w związku z tym, by sprawnie zaadaptować literaturę na język powieści graficznej, należy przekształcić i dopasować materiał źródłowy do wymogów komiksu. Te problemy

dotknęły również Polcha i Parowskiego. Dla przykładu u Sapkowskiego ogromną rolę odgrywały dialogi, psychologiczne gry między postaciami, które nierzadko tuszowały i rekompensowały spadające tempo akcji. Ukazanie tego w komiksie opierającym się głównie na akcji było skomplikowane, jednak twórcy musieli sobie z tym poradzić.

Kadr z komiksu *Droga bez powrotu* przed nałożeniem koloru i dodaniem dialogów

Źródło: skan z oryginału pracy Bogusława Polcha (technika: tusz). Z archiwum Patrycji Polch-Lizukow i Pauliny Kędziory

Maciej Parowski przyznawał również, że kłopotliwe było wprowadzanie poszczególnych bohaterów. Jak tłumaczył, w opowiadaniach bohaterowie mogą się pojawiać i znikać, w komiksie postać, nim zagrała rolę, jaką wymyślił jej pisarz, musi zostać pokazana wcześniej, by w wiarygodny sposób zafunkcjonować w świecie. Dlatego na przykład Jaskra spotykamy w powieści graficznej znacznie wcześniej niż w opowiadaniach, a konkretnie w albumie *Zdrada*. Przede wszystkim jednak Polch jako rysownik i Parowski jako scenarzysta – jeden z najważniejszych duetów w dziejach rodzimego komiksu – musieli stawić czoło olbrzymim oczekiwaniom. Z perspektywy czasu należy uznać, że każde wiedźmińskie medium styka się z tym problemem. To wiedźmin, więc to musi być coś niesamowitego – z takimi myślami i oczekiwaniami będzie zmagać się każdy, kto spróbuje zaadaptować przygody zabójcy potworów. Komiks nie był w tej materii wyjątkiem, choć adaptował bardzo dokładnie opowiadania Andrzeja Sapkowskiego.

W 1993 roku na łamach czasopisma „Komiks” wspieranego przez wydawnictwo Prószyński i S-ka ukazał się album *Droga bez powrotu*, który opowiada przygody druidki Visenny (przypominającej aktorkę Sandahl Bergman z ekranizacji Conana) i wojownika Korina. Jest to adaptacja opowiadania *Droga, z której się nie wraca*. Pojawia się pytanie: dlaczego wybrano na początek tę akurat opowieść, a nie historię z Geraltem w roli głównej? Jak się wydaje, autorzy, wprowadzając najpierw jego rodziców, chcieli podkreślić wyjątkowość wiedźmina i przedstawić szerszy kontekst tej postaci. Co ciekawe, o ile faktycznie w prozie Sapkowskiego można znaleźć wskazówki, że Visenna to matka Geralta, o tyle uczynienie Korina możliwym ojcem wiedźmina było autorskim pomysłem duetu Parowski-Polch. Andrzej Sapkowski tłumaczył to we wstępie do książki *Coś się kończy, coś się zaczyna*: „[...] dla fabuły, która głośno domagała się matki wiedźmina, ojciec był przysłowiowym drugim grzybkiem w barszczu. *Pedigree* wiedźmina po mieczu nic nie wnosiło i donikąd nie wiodło. Toteż na pomysł, by to właśnie Korin z *Drogi*... był ojcem wiedźmina, wpadłem bynajmniej nie

ja, lecz Maciej Parowski z „Fantastyki”, któremu koncept ten znakomicie pasował na otwierający wielozeszytową serię komiksów o wiedźminie”[41].

W tym samym roku, także w „Komiksie” pojawił się album pod tytułem *Geralt*, w którym autorzy przedstawili adaptację opowiadania *Wiedźmin.* Czytelnicy pierwszy raz mogli zobaczyć Polchowego Geralta, który od samego początku rzucał się w oczy z powodu... kucyka oraz grzywki (wzorowanej na grzywce Pauliny, córki rysownika), kocich oczu, a także mocno przygarbionej sylwetki. I tu pojawiły się pierwsze problemy, ponieważ w swoich opowiadaniach Andrzej Sapkowski nie opisywał dokładnie, jak wygląda Biały Wilk, dlatego też rysownik mógł puścić wodze fantazji. Nie wszystkim jego pomysł przypadł do gustu, choć poza własną wyobraźnią czytelnicy nie mieli właściwie żadnych punktów odniesienia. Szczególnie oberwało się wspomnianej grzywce. Niektórzy niezadowoleni twierdzili też, że Geralt to Funky Koval z doczepionym kucykiem. Interesujące, że żadnych sugestii co do wyglądu nie miał sam Sapkowski, który bardzo długo się nie wypowiadał, by w końcu zdradzić rysownikowi, kto mógłby być wzorcem wiedźmina. Bogusław Polch wspominał: „Dopiero po latach dowiedziałem się od niego, że miał na myśli Richarda Gere jako twarz wiedźmina. Więc zapytałem się go: »Andrzej, dlaczego tyś mi o tym wcześniej nie powiedział?«, a on ani nie potwierdził ani nie zaprzeczył, ale później w jednym z wywiadów powiedział, właśnie o twarzy Richarda Gere i dodał szybko, że żartował. Więc ja do tej pory nie wiem, czy to jest prawda, czy nie. Wtedy, podczas rozmowy, odniosłem wrażenie, że tak myślał”[42].

Niektórzy niezadowoleni twierdzili też, że Geralt to Funky Koval z doczepionym kucykiem.

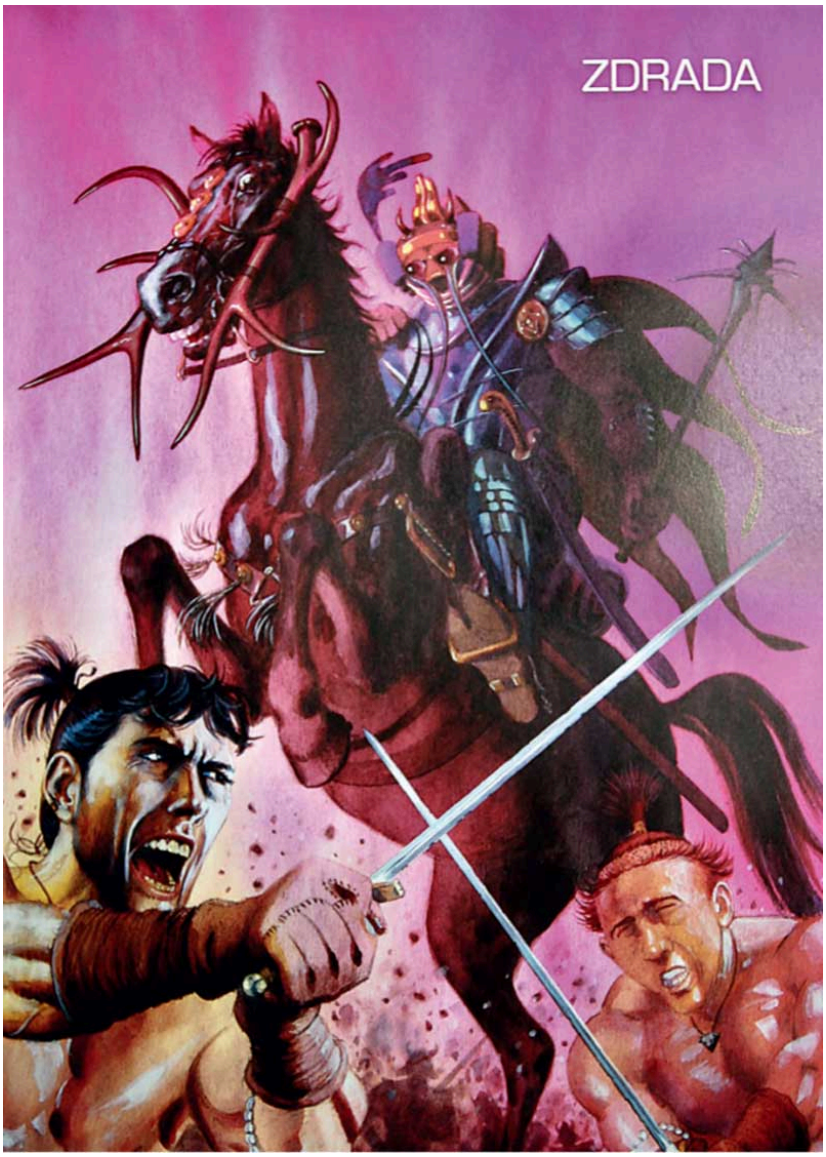
Nie tylko wygląd bohatera budził zastrzeżenia czytelników. Nie podobała się przede wszystkim inna forma graficzna niż w *Funkym Kovalu*. Kreska była grubsza i bardziej rozmyta, nie tak szczegółowa, kolory dużo bardziej przytłumione, z dominującymi odcieniami brązu, żółci i czerni. Inna estetyka wynikać mogła z prozaicznego faktu – konwencja fantasy jest odmienna od konwencji science fiction, więc inna maniera rysowania miała podkreślić różnicę między gatunkami, jednak spotkało się to z dość niejednoznacznym odbiorem. Podobnie wyglądała sytuacja z trzecim albumem wydanym w 1993 roku. Chodzi o *Mniejsze zło*, w którym Geralt spotyka krwiożerczą Renfri i towarzyszących jej siedmiu gnomów. Tu do grona krytyków dołączył sam Sapkowski, mówiąc na łamach „Komiksu" w rozmowie z Waldemarem Czerniszewskim: „Banda Renfri miała wyglądać jak heavymetalowa kapela satanistów, u Bogusia wyszła grupa odpustowych dziadów w worach pokutnych z kapturami"[43].

Jakby tego było mało, komiksową adaptację przygód wiedźmina zaczęto obwiniać o problemy z funkcjonowaniem samego czasopisma na rynku wydawniczym. W pierwszym numerze z 1994 roku, opóźnionym zresztą o blisko trzy miesiące, redaktor naczelny Waldemar Czerniszewski oraz Zygmunt Sykulski, przedstawiciel wydawnictwa Prószyński i S-ka, wyjaśniali, że polski rynek komiksowy jest „wąski i płytki", więc pojawiają się liczne problemy ze sprzedażą komiksów oraz samego magazynu. Podano tutaj przykład albumu pod tytułem *Geralt*, który był jednocześnie ósmym numerem „Komiksu". Zdaniem Sykulskiego i Czerniszewskiego z pięćdziesięciotysięcznego nakładu sprzedano zaledwie czternaście tysięcy. Były to pierwsze zwiastuny problemów. Magazyn zaczął wychodzić coraz rzadziej – w 1994 roku zaledwie dwa numery, w tym album *Ostatnie życzenie*, w którym pojawia się Yennefer. Rok później także wydano dwa albumy-numery „Komiksu": *Granicę możliwości* oraz *Zdradę*, jedyną w pełni autorską, choć konsultowaną z Sapkowskim, powieść graficzną o przygodach młodego Geralta. Twórcy ponownie zaskoczyli czytelników historią dotyczącą przygód młodych wiedźminów, a także tym, że Biały Wilk ma

w niej... ciemne włosy i nagle siwieje w trakcie ukazanej w albumie przygody. Niestety, *Zdrada* okazała się także ostatnim numerem „Komiksu” w ogóle. Dlatego też przez długie lata obwiniano Macieja Parowskiego i Bogusława Polcha o to, że swoim *Wiedźminem* uśmiercili popularny magazyn, choć jak później obaj wyjaśniali, sprawa była dużo bardziej skomplikowana, związana głównie z wydawniczymi przepychankami oraz problemami produkcyjnymi, na przykład jakością druku. Tak czy inaczej, to kolejny czynnik, który wpłynął na ówczesną sceptyczną ocenę pierwszych adaptacji wiedźmina, nie możemy bowiem zapominać, że komiks Polcha i Parowskiego przez lata pozostawał jedynym pozaliterackim oryginałem, a co za tym idzie, jedynym punktem odniesienia dla twórców, którzy później sięgali po wiedźmińską tematykę. Dziś wydaje się, że być może zabrakło jednej prozaicznej rzeczy: edukacji czytelników, objaśnienia, z czym tak naprawdę wiąże się przeniesienie dzieła literackiego na komiksową planszę, jak to wygląda od strony technicznej i jak historia rysunkowa ma się do literatury w ogóle. Warto przecież pamiętać, że kazus komiksowego *Wiedźmina* był jednym z pierwszych w Polsce, który dotykał czegoś, co było tak ważne dla odbiorców. Być może właśnie ta niewiedza i ogromne, chociaż w gruncie rzeczy niesprecyzowane, oczekiwania wpłynęły na fakt, iż odbiorcy mieli ogromny problem ze zrozumieniem, dlaczego efekt jest taki, a nie inny, czy – odwołując się do najczęstszych zarzutów – dlaczego *Wiedźmin* nie jest taki jak *Funky Koval*. Już w trakcie prac nad komiksem świadomość tego miał Parowski. Jak wspominał Bogusław Polch w rozmowie z autorem niniejszej książki, scenarzysta wielokrotnie zastanawiał się nad tym, jak czytelnicy poradzą sobie z uproszczeniami, skrótami czy innymi zabiegami narracyjnymi. „Maciek odczuwał potrzebę takiego wyjaśniania, ale sam mówił mi wielokrotnie: Boguś, mnie po prostu nie wypada, to byłaby wielka pycha z mojej strony. A nie mamy w »Nowej Fantastyce« nikogo, kto by się tego podjął”.

Problemy z przeszczepieniem prozy AS-a na inny grunt trafnie wypunktował właśnie Polch, wyjaśniając: „Sapkowski pisze w sposób

rozlewny, szeroki, dialogi ma przepiękne, ale ci bohaterowie są strasznie gadatliwi, jak już zaczną gadać, to gadają cudownie, ja jestem zachwycony tym stylem; tylko że komiks to trochę inne medium i te pogaduszki trzeba było jakoś poskracać. W książce jest po kilka stron, na których faceci się przerzucają perełkami dowcipu, cynizmu, bądź różnymi takimi, ale, cholera, z czegoś trzeba zrezygnować. Bo w komiksie stanie się to potwornie nudne. I trzeba było znaleźć jakieś wyjście zastępcze. Znaleźliśmy je, ale ja jasno mówię – to nie jest literatura Sapkowskiego. To jest coś pośredniego, coś okaleczonego w sensie literackim, ale czemu z kolei przybywa inna warstwa – coś do oglądania. Zachowaliśmy niezbędne minimum z tych cudownych dialogów, jest jednak dużo skrótów”[44].



Okładka albumu *Zdrada*, autorskiego pomysłu Macieja Parowskiego i Bogusława Polcha. Tu Geralt jeszcze z... ciemnymi włosami. Wydawnictwo Prószyński i S-ka

Źródło: fot. Patryk Młynek, z materiałów własnych autora

Kilka słów warto również poświęcić *Zdradzie*, której scenariusz był autorskim pomysłem Macieja Parowskiego. Pojawia się w niej motyw rywalizacji dwóch różnych szkół wiedźmińskich – Wilka, do której należy Geralt, oraz Kota. Ponadto otrzymujemy krótką historię romansową, będącą niejako zapowiedzią późniejszych miłosnych

perypetii Geralta i Yennefer, z tą jednak różnicą, że Parowski postanowił pokazać Geralta jako młodego, beztroskiego i nieco kpiącego ze swojej bezpłodności, efektu wiedźmińskiej profesji. Parowski powstanie komiksu wspominał następująco:

„Tytuł roboczy – *Szkoła wiedźminów* – najlepiej wyjaśni, o co mi chodziło. Geralt jako dzieciak, młodość giganta, przygotowanie do tych opresji i wyczynów, które oglądamy potem. Dlatego ten odcinek pisany był na końcu i dlatego w pierwszej jego scenie Geralt jest uczony parowania strzału z kuszy, co potem może wykorzystać w scenie w *Mniejszym złu*... Czyli układałem sam, ale czerpałem obficie z opowiadań o wiedźminie, przetwarzając na przyczynę, na emocjonalne tło, to, co u niego stało się potem. Stąd też moje założenie – młody Geralt spotyka w młodości prefigurację młodej Yennefer. Oni jeszcze nie wiedzą, jak gorzki będzie ich los, jej i jego bezpłodność, samotność... mówią o tym w lekkim tonie. Rzeź wiedźminów – wiedziałem, że musi wieńczyć tom, nie wiedziałem, jak i po co. Poradziłem się Sapkowskiego, powiedział: »Władza ich nie lubi, czarownicy ich nie lubią«. Na to ja: »No i w mieście rozrabiają, leją żołnierzy, piją, a są lepsi od wszystkich, jak Czerwone Berety w Krakowie na tle wszystkich innych formacji«. »Czekaj – Sapek na to – taki pomysł mi się od paru lat plącze, niewykorzystany, psychopatyczne Koty i normalne Wilki, może to ci się przyda«. Powiedziałem Bogusiowi Polchowi o tej rzezi na końcu (wiedziałem już, że zorganizują ją ludzie króla), Polch mi na to, że to za mało, że dobrze, gdyby Geralt zrobił coś strasznego, z musu, na przykład zabił przyjaciela... [...] Dzięki temu przyjacielowi, którego podsunął mi Polch, Geralt mógł się jakby rozdwoić – Gweld podglądał Koty, Geralt mógł wrócić do obozu i przeżywać różne przygody. A wokół wiedźminów zaciska się pętla, o której oni nie mają pojęcia; Geralt niby to widzi – a nie rozumie. Osiwienie Geralta było po wielkiej rzezi automatyczne; osiwiał mi, że tak powiem, sam z siebie. Ale na przykład scenę w trakcie pozorowanego pojedynku Geralt – Gweld, kiedy Astrogarus rzuca zaklęcie – wymyślił Polch; niektóre sceny leśnej nocnej orgii – także on, trupia czaszka, z początku zjawiająca się we śnie

Gwelda, też od niego pochodzi. Bardzo bałem się tego odcinka, mówiąc szczerze, ale jednocześnie miałem z niego najwięcej radości (jako drugi w kolejności lubienia jest odcinek *Mniejsze zło*)”[45].

Reakcje na efekt pracy Polcha i Parowskiego były bardzo zróżnicowane. W latach publikowania komiksu wiele zinów oraz innych czasopism poświęconych tej tematyce publikowało krytyczne artykuły i polemiki. Mimo to specjaliści nie mieli cienia wątpliwości, że albumy z wiedźminem to prawdziwe wydarzenie dla ich branży. Kolejne po... *Funkym Kovalu*, za który również odpowiadał duet Polch-Parowski (wespół z Jackiem Rodkiem). Do historii przeszła też burzliwa dysputa między twórcami a czytelnikami, jaka odbyła się w ramach IV Ogólnopolskiego Konwentu Twórców Komiksu w Łodzi w 1995 roku (obecnie Międzynarodowy Festiwal Komiksu i Gier w Łodzi). „Godzina szczerości”, jak z czasem zaczęto określać to wydarzenie, stała się okazją do gremialnego wyrażenia niezadowolenia przez fanów, którzy jednoznacznie skrytykowali wtedy wiedźmińską adaptację, przez niektórych nazywaną szumnie „grabarzem polskiego komiksu”. Zaskakującą uwagą podzielił się po latach sam Parowski, mówiąc:

„Widziałem, iż najzacieklej krytykowali *Wiedźmina* ci, którzy nie mogli go rysować, bo nie dostali zamówienia. Widziałem rysunki paru z nich, Geralt i zachód słońca – wyłącznie pierwsze plansze same otwarcia. W Polsce nikt poza Rosińskim nie mógł tego zrobić”[46]. Jak się okazało, do krytyków przyłączył się również Andrzej Sapkowski, który na czeskim Parconie w Ústí w 1997, zapytany o komiksy, skwitował krótko: „Je to gówno”. Ten niespodziewany komentarz zabolał autorów i wydawców, tym bardziej że AS autoryzował każdy ze scenariuszy, akceptował także wszystkie rysunki i kadry.

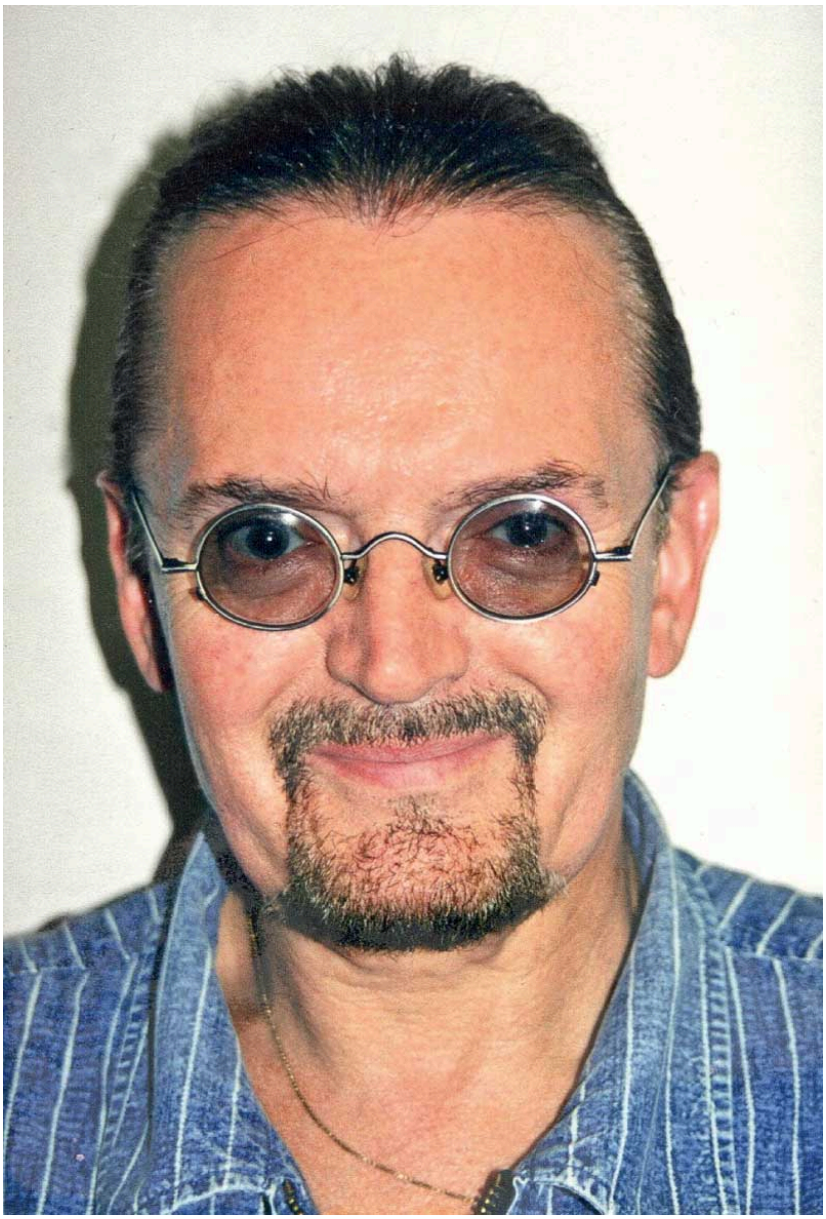
Dziś trudno oceniać jednoznacznie przyczyny krytyki, która z różnych stron spadła na twórców, jednak fakty wskazują na to, że komiksowy Geralt z czasem zyskał na popularności. Doczekał się licznych wznowień, a także imponującego wydania zbiorowego z 2015 roku. Co więcej, ponieważ komiksowy *Wiedźmin* dość długo był jedyną adaptacją

prozy AS-a, stał się on również inspiracją dla twórców filmu (oraz serialu), a także gier wideo. Przede wszystkim jednak wpisuje się w niezwykle interesującą historię polskiego komiksu, tyle że z racji tego, iż twórcy podjęli się pionierskiego zadania, to oberwali najmocniej. Świadczy to dobitnie o tym, jak ważny dla miłośników fantastyki jest Biały Wilk.

Kolejną komiksową kreacją, znacznie późniejszą, była wydana na łamach magazynu Krakowskiego Klubu Komiksu „KKK" adaptacja opowiadania *Wiedźmin*. W latach 2000–2001 w czterech numerach opublikowano łącznie dwadzieścia cztery plansze. Całość osobiście akceptował Andrzej Sapkowski. Stworzyli ją: Krzysztof Korzeniak (scenariusz i rysunki) oraz rysownicy: Mateusz Skutnik, Mariusz Macheta, Mariusz Zabdyr, Rafał Sacha, Sławomir Daniec, Nikodem Cabała, Robert Adler i Przemysław Truściński.

NAJTRUDNIEJSZA JEST PIERWSZA ADAPTACJA

Rozmowa przeprowadzona
w sierpniu 2019 roku z Bogusławem
Polchem, rysownikiem komiksów,
ilustratorem i współautorem
pierwszej serii komiksów
o wiedźminie



Bogusław Polch (1941–2020)

Źródło: z archiwum Patrycji Polch-Lizukow i Pauliny Kędziory

Kiedy pierwszy raz zetknął się Pan z prozą Andrzeja Sapkowskiego?

Dokładnie wtedy, kiedy AS przysłał swoje pierwsze opowiadanie na konkurs „Fantastyki”, czyli w 1986 roku. Maciek Parowski mi je podrzucił. „Weź, przeczytaj, bo my tutaj mamy różne opinie. Jedni mówią, że to genialne, drudzy, że to zrzyn z jednego z opowiadań. Sytuacja jest niejednoznaczna. Przeczytaj i powiedz, co myślisz”. Umówiliśmy się tak, że Maciek sprawdzi to opowiadanie, z którego rzekomo autor miał kopiować. Chodziło o tekst o strzydze Romana Zmorskiego. Natomiast ja siadłem do opowiadania Sapkowskiego. Było genialne! Od razu było widać, że to kapitalny scenariusz do filmu akcji. Wszystko działo się tam szybko i sprawnie. Tak dobrze rozpisanej akcji nie powstydziłby się żaden zawodowy scenarzysta. Zresztą później Andrzej wielokrotnie udowadniał także inne swoje zalety. Jest przede wszystkim prawdziwym mistrzem dialogu. Dlatego wydaje mi się, że powinniśmy się starać, aby Sapek dostał nominację do Literackiej Nagrody Nobla, chociażby za to, co zrobił przy *Trylogii husyckiej*.

Były takie rozmowy?

Tak, ale Maciek się przed tym bronił. Często tłumaczył, że ma inne rzeczy na głowie i w ogóle nie jest pewien, czy to dobry pomysł. Zastanawiał się też, czy może nie jest jeszcze za wcześnie na coś takiego. Może lepiej poczekać, aż Sapkowski napisze coś innego. Powiedziałem Maćkowi, że tak naprawdę nie chce tego ruszać, bo *Trylogia husycka* to oczywisty atak na Watykan, i dlatego nie chce podjąć tego wyzwania. A wywalczenie czy już nawet sama walka o nominację do Literackiej Nagrody Nobla dla Sapka to byłoby nie lada wyzwanie. Wtedy nic z tego nie wyszło, ale może jeszcze nie wszystko stracone.

Zobaczymy, może rzeczywiście ten temat jeszcze powróci w historii wiedźmina. A skoro już mowa o historii – Pana wiedźmińska podróż trwa już wiele lat. Czym zatem Geralt z Rivii urzekł Bogusława Polcha?

Trzema rzeczami: dialogami, tym, jakim jest bohaterem, i jednoznacznością sytuacji, która pozwala nam szybko ocenić, po czyjej opowiemy się stronie. Chwała za to Andrzejowi, że przedstawił akcję właśnie w taki sposób. Mógł bardziej zamotać, pokombinować. Na przykład zrobić z Geralta podłą świnię, a tego nie zrobił. Gdyby Geralt taki był, chybabym tego nie przeżył, Andrzej zresztą chyba też [śmiech]. Ale mówiąc poważnie – to, o czym mówię, to nie są skomplikowane rzeczy. To kwestie ważne dla każdej literatury. I to dzięki nim zdobywa się czytelników. Oni nie mogą zgłupieć w trakcie lektury. Pewne rzeczy muszą być jasne już na wstępie: wiedźmin jest nasz, to nasz bohater, który musi wyciąć przeciwników, nieważne, czy to ludzie, czy potwory. Musi wygrać, bo inwestujemy w niego nasz czas i emocje. Właśnie to jest w prozie Sapkowskiego niesamowite. Dlatego najprościej mógłbym to podsumować w ten sposób: Geralt mnie urzekł, bo po prostu jest. Chociaż nie wszystkim może się spodobać taka odpowiedź.

Dlaczego zatem, Pana zdaniem, proza Sapkowskiego to dobry materiał na komiksową adaptację?

Może dlatego, że na swój sposób jest podobny do Funky'ego Kovala [śmiech]. Jest mocny, silny, wręcz niewzruszony. I zawsze wie, co robić, szczególnie w walce. Dla mnie jako fana sportów walki to jest szczególnie imponujące. Jego szybkość, zdecydowanie, świadomość, siła. W ogóle mam takie wrażenie, że Geralt to postać, z którą utożsami się każdy, kto się czegoś obawia. Czy z uwagi na kolor skóry, czy niski wzrost albo jakieś inne kwestie – każdy z nas ma jakieś problemy czy lęki. A w takiej sytuacji lepiej trzymać z kimś, kto nie da sobie w kaszę dmuchać. To tak, jak w tej starej maksymie: z grubym psem nie umrze się z głodu, bo taki zwierzak zawsze coś znajdzie do zjedzenia. I metaforycznie, mam takie wrażenie, dla wielu z nas Geralt jest właśnie takim psem. Między innymi z tego powodu stał się tak popularny. Natomiast z czysto komiksowego punktu widzenia urzekła mnie wiarygodność zarysowanej akcji. Widać to już w pierwszym

opowiadaniu. Geraltowi skończyły się pieniądze, więc musi zaryzykować. Ma do zarobienia ogromne pieniądze, i wie, jak to osiągnąć. Jakże to prosta i wiarygodna historia! Ten brak niedomówień szczególnie mi się spodobał. To właśnie ta klarowność akcji spowodowała, że od samego początku wiedźmin nadawał się na komiks.

Pamięta Pan swoje pierwsze spotkanie z Andrzejem Sapkowskim?

Pamiętam, oczywiście. To było w ogóle jedno z najlepszych naszych spotkań. A przy okazji jedno z nielicznych, kiedy nie było między nami żadnych tarć ani sporów. Przed wydaniem *Miecza przeznaczenia* spotkaliśmy się razem z Mirkiem Kowalskim z wydawnictwa SuperNowa. Nie ma się co oszukiwać, Mirek od razu zakochał się w tej prozie i czuł, że to się sprzeda w ogromnych ilościach. I chwała mu za to! Choć podobno samą twórczość Sapkowskiego podsunął mu Maciek Parowski. Trzeba też dodać, że AS od razu rzucał się w oczy. Chudy, drobniutki, w za dużych okularach. Wyglądał jak intelektualista pozujący na jeszcze większego intelektualistę, przynajmniej takie sprawiał wrażenie. Pewnie przez te okulary, ale taka była kiedyś moda. Rozmawialiśmy wtedy o okładce książki i Andrzejowi od razu przypadły do gustu moje pomysły.

Geralt wykonuje swoje wiedźmińskie obowiązki. Autor: Bogusław Polch

Źródło: skan z oryginału pracy Bogusława Polcha (technika: tusz), z archiwum Patrycji Polch-Lizukow i Pauliny Kędziory

---

No właśnie, oprócz komiksu o Geralcie ilustrował Pan także wiedźmińskie opowiadania w „Fantastyce” oraz w pierwszym wydaniu *Miecza przeznaczenia.* Poza tym stworzył Pan okładki do większości książek o Białym Wilku. Czym z punktu widzenia Bogusława Polcha różni się praca nad książkowymi okładkami od ilustrowania powieści i rysowania komiksu?

To trudne, bardzo trudne pytanie. Szczerze mówiąc, niełatwo odpowiedzieć na nie jednoznacznie, ale spróbuję. Główna sprawa to rozmiar. Mówi się, że rozmiar nie ma znaczenia, ale otóż, niestety, w sztuce jest inaczej. Ilustracja w książce odpowiada połowie strony komiksowej, a niekiedy nawet jest jeszcze większa. Dzięki temu w trakcie rysowania można sobie pozwolić na nawet najmniejsze detale, szczególiki wręcz. Na te z kolei nie ma miejsca w rysunku komiksowym. I tak znowu wracamy do kwestii rozmiaru rysunku i w ogóle przestrzeni. Dlatego nie przepadam za robieniem komiksowych adaptacji literatury, bo chciałoby się umieścić w kadrze wszystko, co autor napisał. Ale tak się nie da i z czegoś trzeba zrezygnować. Pytanie tylko z czego? Jeden fragment jest piękny, inny fenomenalny, przy kolejnym człowiek płacze ze śmiechu. Z tym walczył Parowski i bardzo mu współczułem. A jak jeszcze przychodziły nam do głowy jakieś dodatkowe pomysły, to już w ogóle praca była piekielnie trudna do wykonania. Przypominam sobie jedną z takich sytuacji. Jest taka scena, gdzie w lokalu „Pod zadumanym smokiem” wiedźmin biesiaduje z Borchem Trzy Kawki i jego Zerrikankami. W tle rozgrywa się dialog między dwoma facetami: jeden chce sprzedać kota, drugi narzeka, że żona go nie kocha. Popatrzyłem na to i stwierdziłem: cholera, brakuje mi tu jakichś przyśpiewek pijackich w tle. Maciek nie chciał się zgodzić. Boguś, przecież my nie mamy miejsca, powtarzał. Poszliśmy na kompromis, żeby chociaż umieścić jedną, ale naprawdę dobrą. Żaden z nas nie miał niczego pod ręką, więc Parowski zadzwonił do Andrzeja i poprosił o jakieś teksty. Co ciekawe, Andrzej sam przyznał, że myślał o tych przyśpiewkach do tej sceny. W każdym razie szybko dostaliśmy kilka próbek cudownych, pijackich gadek. Ostrych, wrednych, a zarazem dowcipnych, ale nienadających się do publikacji [śmiech]. Byliśmy zachwyceni! Ale znowu powróciła kwestia przestrzeni – jak to umieścić, co i jak skrócić, i tak dalej. To była niezwykle trudna praca, katorżniczy wysiłek wręcz, pełen wielu niewdzięcznych decyzji do podjęcia. Dlatego rozmiar, jakim dysponuje rysownik na przedstawienie swojej pracy, jest najważniejszy. To właśnie

na nim opierają się zasadnicze różnice między tworzeniem komiksowych kadrów, okładek czy książkowych ilustracji.

Jak się Panu pracowało z AS-em?

Muszę podkreślić, że kiedy pracowaliśmy nad komiksem, Andrzej był bardzo skory do współpracy i naprawdę chętnie nam pomagał. Być może nadal byłby chętny do współpracy, kto wie? Z kolei przy wiedźmińskich okładkach moim celem było pokazanie czegoś symbolicznego, a nie zdradzenie czytelnikowi całej fabuły, bo tego stanowczo nie wolno robić. Spieraliśmy się o to z Sapkowskim – o tę symboliczność. Przykładem była okładka do *Wieży Jaskółki*. AS chciał, żebym po prostu narysował tytułową wieżę. Nie zgodziłem się, bo to kompletnie nie miało sensu. W odpowiedzi usłyszałem, że pewnie według mnie lepiej by było umieścić na okładce dwanaście krzeseł. Odparłem, że w sumie czemu nie [śmiech]. Ostatecznie na okładce znalazł się niepokojący drakkar Dzikiego Gonu, co chyba nie było złym pomysłem.

Skoro jesteśmy przy temacie książek i ich okładek, to proszę o wyjaśnienie jeszcze jednej kwestii. Stworzył Pan wszystkie okładki do pierwszego wydania wiedźmińskiej sagi oprócz ostatniego tomu pod tytułem *Pani Jeziora*, gdzie autorem okładki jest Krzysztof Drozd. Dlaczego tak się stało?

Cóż, taki stan rzeczy mogę zawdzięczać tylko i wyłącznie Andrzejowi, który swoimi naciskami wymusił na Mirku Kowalskim zmianę okładki. Mówię „wymusił”, bo wydawnictwo już zamówiło u mnie okładkę, którą wszyscy zaakceptowali, łącznie z Kowalskim. Prawdę mówiąc powstały trzy warianty okładki, a jedna z nich została wybrana. Mieliśmy podpisaną umowę, wszystko było gotowe. I wtedy niespodziewanie nastąpiła ta zmiana autora. Niestety, dowiedziałem się o tym, kiedy *Pani Jeziora* była już w druku. Wtedy byłem wściekły i do dziś czuję, że potraktowano mnie bardzo nie fair. W ogóle cała ta sytuacja była mocno nieelegancka. Bardzo mi zależało na tej okładce.

Skoro stworzyłem okładki do wszystkich wcześniejszych tomów opowiadań i sagi, to chciałem doprowadzić sprawę do końca. Chcę jednak podkreślić, że nie chodziło mi o to, żeby ludzie mówili, że Polch zagarnął całą sferę graficzną Sapka. Nie, zupełnie nie. Chciałem po prostu dokończyć to, co zacząłem. Cóż, wyszło, jak wyszło. Szkoda mi jest tym bardziej, że Andrzejowi naprawdę podobały się moje okładki. Mam zresztą w jednej z książek osobistą dedykację, w której napisał mi dosłownie coś takiego: „Moje książki z Twoimi okładkami to jest to. Tak trzymać!”. Jednak sytuacja z *Panią Jeziora* to nie wszystko. Przypominam, że pierwsze wydanie *Miecza przeznaczenia* z 1992 roku było w pełni ilustrowane. A przy wznowieniu pozbyto się ilustracji. Nie mam pojęcia czemu. Ponownie dowiedziałem się o tym po fakcie, od czytelników, którzy szukali wznowień z moimi ilustracjami. Być może ktoś wpłynął na samego Sapkowskiego, a ten potem naciskał na wydawcę. Do dziś nie wiem, czemu tak się to wszystko potoczyło.

Maciej Parowski wspominał w wywiadach, że już po lekturze pierwszych dwóch, trzech opowiadań wyrażał Pan chęć przełożenia ich na komiks. To prawda?

Zdecydowanie tak. Dla mnie to był gotowy scenariusz na komiks. I tak jak już mówiłem, od razu odniosłem wrażenie, że opowiadania to gotowy materiał na film. To tak działa. Powstaje literatura, potem właśnie komiks, który jest stosunkowo niedrogą pracą. A ten z kolei jest gotowym *storyboardem* do filmu. Przecież z Geraltem tak właśnie było! Owszem, wtedy nie myśleliśmy jeszcze o grach, to oczywiste. Ale do komiksu wiedźmin pasował mi idealnie, bo to porywająca historia. Nawet średniej klasy rysownik by sobie z tym poradził, bo tutaj chodzi przede wszystkim o fabułę, a nie o jakieś ozdobniki.

O samej pracy nad komiksem dziś krążą już legendy. Początkowo mieliście nad nim pracować wspólnie – Pan, Maciej Parowski i Andrzej Sapkowski.

Tak, taki był zamysł. Jednak Andrzej bardzo szybko stracił zapał. Wystarczyło jedno spotkanie. To, z którego krąży w sieci tyle zdjęć. Parowski najpierw wyciągnął scenariusz, żeby pokazać, jak to miałoby wyglądać. I na szczęście Maciuś pokazał kserówki z rozpisanymi poszczególnymi scenami i ułożeniem tego na planszach, ale już opatrzone moimi uwagami. Tych papierów było bardzo dużo. Gdy Sapek to zobaczył, wyraźnie zwątpił i powiedział wprost, że nie chce mu się tego czytać. Wtedy Maciek pokazał mu swoje poprawki, a potem jeszcze moje uwagi do jego poprawek. Andrzej zdębiał. „Bo widzisz, Andrzejku, my z Polchem tak mamy. Poza tym Boguś jest wredny. Co ja mam z nim zrobić? Uparł się, poza tym zna sztuki walki, jeszcze mi zrobi krzywdę...” Tak humorystycznie Maciek to przedstawiał. Ale dla AS-a to było za wiele. Machnął ręką, powiedział, że to nie dla niego, i przyznał wprost, że myślał, że praca nad komiksem jest znacznie prostsza. Ze stoickim spokojem Parowski powiedział wtedy: „Nie przejmuj się, Andrzejku, tak wszyscy wcześniej myśleli. I polegli” [śmiech].

Ale Andrzej Sapkowski zatwierdzał wszystkie scenariusze i grafiki?

Starał się o to Maciek Parowski. Przekazywałem mu materiały, a on pokazywał nasze pomysły Andrzejowi. Czasami to były bardzo burzliwe dyskusje. Nawet o detalach, ale umówiliśmy się, że nie będę się do tego mieszał. Tylko jeden raz sytuacja była naprawdę ostra i Sapek mocno się wkurzył. Chodziło o Renfri. „Nie zgadzam się! Co wy z niej zrobiliście? Jakąś zasmarkaną panienkę, a ona nie smarka. Ona jest w transie, jest jej zimno i czuje zbliżającą się śmierć!” – krzyczał, a my się zdziwiliśmy. Przecież w opowiadaniu to wyglądało zupełnie inaczej – Renfri się rozpłakała, była półprzytomna, jakby w letargu. I tak ją narysowałem. Potem jednak narysowałem ją ponownie, już zgodnie ze wskazówkami Sapka. To był jedyny przykład, kiedy się ugięliśmy, choć nie było łatwo. No bo jak narysować trans? Można by to pokazać na kilku kadrach. Może jako jakiś proces i byłoby to zapewne wspaniałe, ale my przecież mieliśmy naprawdę mało miejsca. To musiało się zmieścić na jednym,

może dwóch rysunkach. Poza tym trzeba uściślić jedną rzecz – Andrzej wycofał się z pracy jedynie nad scenariuszem. Natomiast obiecał nam pomoc w nazwach, imionach oraz innych elementach wiedźmińskiego świata. Powiem więcej, powiedział mi, że pisząc kolejne części sagi, będzie ją tworzył ze świadomością, że powstanie na jej podstawie komiks. Wtedy bardzo mnie to ucieszyło.

A tak według B. Polcha wyglądało starcie wiedźmina z morskim potworem

Źródło: skan z oryginału pracy Bogusława Polcha (technika: tusz), z archiwum Patrycji Polch-Lizukow i Pauliny Kędziory

Komiks na podstawie sagi, jak wiemy, nie powstał do tej pory. Wróćmy jednak do Waszej współpracy. Czy poza Renfri pisarz narzucał Panu jakieś wizje odnośnie do wyglądu postaci czy miejsc?

Nie i nawet mam o to do niego pewne pretensje. Jak nie narzuca żadnych wizji – jego sprawa. Ale Andrzej zachował się w sposób komiksowy – co innego powiedział, co innego napisał, a pomyślał pewnie jeszcze coś innego.

Komiksowy *Wiedźmin* był pierwszą adaptacją prozy Sapkowskiego. Musiało się to wiązać nie tylko z wielkimi oczekiwaniami, ale też z tym, że każdy czytelnik miał swoje wyobrażenie Geralta, i nic więcej. Innego punktu odniesienia wtedy jeszcze nie było. To wpłynęło na Panów pracę?

Z pewnością. Myśmy musieli wręcz wykuwać wszystko od początku, bo jedyne, co mieliśmy, to tekst. Cudowny, ale wymagający dostosowania do komiksu. A do tego jeszcze ścieraliśmy się z wyobrażeniem czytelników. Właśnie dlatego starałem się narysować Geralta tak jednoznacznie i czytelnie, jak się tylko dało. Chciałem dopracować każdy detal, by zostawić jak najmniej miejsca na niedomówienia i wyobrażenia czytelnicze. Głównie dlatego, że gdy rysownik zostawi przestrzeń odbiorcy, to ten wypełni ją po swojemu. Żaden rysownik tego nie chce. Czytelnik dostaje gotowy produkt i albo go zaakceptuje, albo nie. Właśnie tak to rozumiałem. I wtedy się zaczęło. Każdy miał w głowie swojego wiedźmina. Przyznam, że długo trwała walka o „jedyny słuszny wizerunek wiedźmina”, ale z czasem przekonałem ludzi do swojej wizji Geralta.

W takim razie odpowiedzmy na pytanie, które od lat nurtuje czytelników. Na kim wzorował Pan postać wiedźmina?

Przyznam, że wiele domysłów, na kim tak naprawdę wzorowałem Białego Wilka, jest nietrafionych. Nie jest to na pewno Kevin Costner, o czym często mówią czytelnicy. Wskazówką niech będzie sylwetka

Geralta i jego przygarbiona postawa, przypominająca wojownika zawsze gotowego do jakiejś konfliktowej sytuacji. Mocno inspirowałem się sztukami walki. I tak jak prawdziwi fighterzy, Geralt dobrze wie, że szczęka wystawiona do przodu to zielone światło dla przeciwnika. Dlatego wiedźmin ją cofa, przez to się garbi i patrzy spode łba. Sapkowski nigdy o tym nie pisał, to mój pomysł. Tak samo jak podkrążone oczy, tak zwane podkowy. To prosta konsekwencja pochylonej sylwetki i oświetlenia, które przyjąłem do poszczególnych kadrów. Całą postać wzorowałem na zawodniku, którego zdjęcie znalazłem w amerykańskim magazynie „Black Belt". Jego spojrzenie było fascynujące, jakby miał wiertarki w oczach. Wzbudza strach i źle wróży. Czyli idealny wiedźmin.

Do głowy przychodzą mi zatem dwie postaci, które w tamtym czasie siały postrach na okładkach „Black Belt". Czy chodzi może o Pata E. Johnsona i Boba Walla, znanego z udziału w filmach z Bruce'em Lee?

Tak! Dokładnie tak! Ha, a już myślałem, że udało mi się skutecznie zatrzeć ten ślad. Obaj wywarli na mnie duże wrażenie. Mój Geralt to taka kombinacja tych postaci.

Czyli zagadkę nurtującą czytelników od lat udało się rozwiązać. Oprócz znalezienia odpowiedniej inspiracji do twarzy Geralta co było dla Pana najtrudniejsze w stworzeniu jego wizerunku?

Banalne rzeczy, czyli ubrania. Sapkowski poza jednym opisem nowej, skórzanej kurtki w ogóle nie opisywał strojów. Jakie Geralt nosił spodnie – długie czy krótkie, czy miał przepaskę biodrową albo strój Conana, a może miał taśmy owinięte wokół nóg? A co z butami? Sznurowane czy wciągane? Andrzej nie wspominał o tym ani słowa, a pytań było wiele. W końcu podjąłem decyzję, by ubrać go w skórzane odzienie, tak jak ubierali się kiedyś bogaci myśliwi czy jeźdźcy. Do tego wiedźmin ma nóż, choć używa go może raz czy dwa. Wtedy strasznie spodobało mi się

jedno ostrze i koniecznie chciałem je umieścić w komiksie, stąd ten nóż. Uważny czytelnik zobaczy, że nóż ma nawet specyficzny napis, czyli runiczną wersję nazwy rzeczywistego producenta tego cacka.

Może nie na pierwszym, ale na najważniejszym planie – syrena Sh’eenaz. Bogusław Polch tak wyobrażał sobie spotkanie całej trójki – syreny, wiedźmina i zakochanego w niej księcia Aglovala

Źródło: skan z oryginału pracy Bogusława Polcha (technika: tusz), z archiwum Patrycji Polch-Lizukow i Pauliny Kędziory

---

Co jeszcze może wychwycić uważny czytelnik?

Chociażby to, że na szyldzie jednej z knajp runami jest napisane McDonald’s [śmiech]. Takich rzeczy jest więcej, więc zachęcam, żeby się pobawić z jakimś słownikiem i odkryć te wszystkie żarty, jakie tam umieściłem. Poza tym w jednym z albumów pojawiają się ogary polskie, piękne psy, których nie hodowano przez wiele lat. Inspirację wziąłem z malarstwa. Zobaczyłem jeden z obrazów i wiedziałem, że muszę to narysować. Choć tylko nieliczni czytelnicy rozpoznali, co to za rasa.

Wróćmy jeszcze do postaci. Słynie Pan przecież z tego, że nadaje swoim bohaterom twarze znanych osób. Czy moglibyśmy uchylić nieco rąbka tajemnicy i wyjaśnić, kim się Pan inspirował przy konkretnych bohaterach?

Tak, często korzystam z aktualnie popularnych postaci, które poddaję pewnej karykaturze. Z *Wiedźminem* nie było inaczej. Weźmy dla przykładu Borcha Trzy Kawki. Inspirowałem się Bogusławem Wołoszańskim, który często pojawiał się wtedy w telewizji. Trochę nieszczególnie wyszło za to z Jaskrem, którego pierwowzorem był Bohdan Łazuka. W mojej wersji chyba jednak wyszedł na zbyt wielkiego błazna, poza tym może powinienem narysować barda trochę młodszego, zwłaszcza że przy karykaturach mam tendencję do postarzania bohaterów. W komiksie pojawia się też Lech Wałęsa jako dowódca Hołopolan w albumie *Granica możliwości.* Natomiast w kadrze, w którym widzimy Hołopolan jadących na wozie, mocno inspirowałem się ówczesnymi politykami. Często szukałem analogii i jakichś inspiracji dosłownie z dnia na dzień, dlatego ten komiks to taki pomnik swoich czasów. Wtedy naprawdę mnie to bawiło. Podobne strategie zresztą stosowałem w innych swoich komiksach, chociażby w *Funkym Kovalu*.

A co z bohaterkami? Maciej Parowski pisał, że Visenna, matka Geralta, była wzorowana na kreacji Sandahl Bergman z filmu *Conan Barbarzyńca*. A co z Yennefer?

Nie jestem do końca pewien, skąd ten pomysł z Bergman. Być może faktycznie tak było i Maciek zapamiętał to lepiej. Mam do siebie tylko pretensje o to, że Visenna narysowana jest trochę niedokładnie, zwłaszcza usta. I może powinna być ładniejsza... Natomiast jeśli chodzi o Yennefer, to – chyba nieco złośliwie – początkowo AS powiedział mi, że to powinna być Famke Janssen. Tyle tylko, że w tamtych czasach, czyli na początku lat 90., nie było prosto znaleźć jej zdjęcia czy czegoś takiego. Nie było przecież Internetu. Poza tym wtedy to nie była jeszcze tak znana aktorka. Ale tu muszę powiedzieć, że Andrzej Sapkowski jest dużo lepszym obserwatorem, niż nam się wydaje. Bo po latach Janssen rzeczywiście przypomina Yennefer! Może już wtedy coś w niej dostrzegł? W każdym razie początkowo potraktowałem poważnie jego sugestie. Ktoś mi podsunął rzekomo jej zdjęcie, co potem okazało się nieprawdą. Co gorsza, później Sapek się przyznał, że żartował z tym tropem. To była zwyczajna podpucha! Dlatego mogę powiedzieć, że w sumie to nie było żadnego konkretnego wzorca. Próbowałem po prostu stworzyć kobietę o gęstych, falistych włosach, co nie było łatwe. To był mój główny cel.

Skupmy się przez chwilę na jednym z największych zaskoczeń. Jeden z epizodów zatytułowany *Zdrada* jest czysto autorski. Skąd wziął się pomysł na pokazanie przygody z czasów szkolenia Geralta w Kaer Morhen?

Jestem dumny z tego albumu! Literacko to był świetny pomysł. Nawet Sapek nie protestował, a wręcz przyznał Maćkowi, że też kiedyś myślał o takim pomyśle. Maciuś był tym mocno zachęcony i zaczął pisać. Robił to jednak pod jego kierunkiem, choć dziś ciężko mi powiedzieć, ile z tego scenariusza pochodzi bezpośrednio od Andrzeja. Pewne jest to, że Maciek obmyślił cały szkic wydarzeń, a ja układałem pewne pojedyncze sceny, które prowadziły do jakiejś zmiany akcji. Chociażby to, dlaczego Geralt osiwiał. Osiwiał, bo zabił przyjaciela. Co prawda przez przypadek, ale jednak to był dla niego cios.

Komiks wiedźmiński uważany jest za szczególny w Pana twórczości z uwagi na pewne zmiany w stosunku do stylu *Ekspedycji* czy *Funky'ego Kovala*. Miłośnicy i specjaliści od komiksu wyróżniają przede wszystkim dwie kwestie – zmieniła się kolorystyka, jest bardziej przytłumiona, ciemniejsza. Druga kwestia to rozmyte, dość nieostre kontury i znacznie grubsza kreska. Z czego wynikała ta zmiana w sposobie rysowania?

Powód był jeden – chciałem się rozwijać. Pokazać, że potrafię rysować różnymi technikami, opracować postaci w inny sposób. Potem te zmiany odbierano często jako wadę, słyszałem wiele zarzutów, i to nie tylko przy *Wiedźminie*. Przy *Kovalu* było to samo. Często zapomina się, że czas mija, warsztat się zmienia, także człowiek się zmienia. Patrzy na wiele rzeczy inaczej. Dotyczy to również artystów, którzy mogą nawet w trakcie albumu zmienić swoje techniki czy zacząć dobierać inne kolory. W wypadku *Wiedźmina* zmiana wynikała też z innego powodu – stylistyka fantasy to nie science fiction, dlatego szukałem czegoś nowego. Nie zapominajmy też, że niekiedy potrzeba twórcza, jaką nosi w sobie artysta, jest silniejsza niż jakakolwiek logika, jaką kieruje się rozum. To znaczy logika podpowiada, żeby się spieszyć, bo terminy gonią, co oznacza wykonanie pracy sprawdzonymi technikami bez eksperymentów. Tymczasem twórca odczuwa nagle potrzebę pójścia innym tropem, bo na przykład zmienił narzędzia, które wymagają więcej czasu. Tak też było w moim przypadku. Przy pracy nad *Wiedźminem* zaopatrzyłem się w nowe, angielskie stalówki. Wcześniej rysowałem niemieckimi. To było zupełnie inne narzędzie i okazało się, że dostosowanie ich do ręki potrwa dłużej, niż zakładałem. To był czas eksperymentów artystycznych i narzędziowych z mojej strony, co także wpłynęło na inny wygląd mojej kreski i na cały komiks.

W kontekście komiksu do dziś zwraca się uwagę nie tylko na zmianę estetyki, ale też problemy z drukiem i papierem. O co właściwie chodziło?

Najpierw musimy sobie uściślić jedną rzecz. Papier używany do druku i papier do rysowania różnią się od siebie. Mimo to mają jedną cechą wspólną – muszą być dobrej jakości, w związku z tym są drogie, nawet bardzo. Nie powinny być też za bardzo wsiąkliwe, nie mogą za bardzo „pić” tuszu czy atramentu. Dotyczy to zwłaszcza papieru do druku, bo wtedy tusz przebija na drugą stronę i czytelnik zamiast widzieć czytelne kadry, ma przed sobą przebijające plamy czy jakąś dziwną grę światłocienia. Wygląda to niechlujnie. Niestety, często obarcza się za to winą twórcę, a to kwestia czysto drukarska, bo chodzi właśnie o użycie nieodpowiedniego papieru. Do tego dochodzą sprawy związane już bezpośrednio z drukiem, czyli użycie niewłaściwej maszyny lub złe zaplanowanie całego procesu drukowania. Chociażby pod druk maszynami offsetowymi musi być odpowiednio suche powietrze. Z kolei do innych maszyn musi być ciągle doprowadzana woda. Te dwa rodzaje urządzeń nie mogą stać obok siebie. A właśnie tak to wyglądało przy druku *Wiedźmina*. Papier był niskiej jakości, a w dodatku wszystko drukowano w opłakanych warunkach. W efekcie wyszła z tego makulatura, a nie komiks. Jeszcze przed drukiem mówiłem, że ten papier jest nieodpowiedni, zbyt szorstki. Któregoś dnia w siedzibie wydawnictwa Prószyński i S-ka pokazano mi wydruki na tym papierze. Wyglądały jak przepłukana ścierka. Nie było głębi koloru, czerni, no dosłownie wszystko było nijakie. Uznano, że Polch przesadza, ma wygórowane oczekiwania i tak dalej. Powiedziano mi wtedy wprost: „Pan oczekuje idealnego, prawie encyklopedycznego wydruku, żeby wszystkiego kolory były widoczne”. Ze spokojem wyjaśniłem, że tak, właśnie tego oczekuję. W odpowiedzi usłyszałem, że wyobrażam sobie nie wiadomo co i że nie mogę zakładać, że wszystko, co sobie wymyślę, wydawnictwo będzie w stanie wydrukować. Oczywiście, wszystko było możliwe. Wystarczył dobry skan, papier odpowiedniej jakości, właściwe farby i... trzeźwy drukarz, co w poligrafii kiedyś praktycznie nie miało miejsca. Tych kilka elementów musiało zagrać, by otrzymać druk dobrej jakości. Przy *Wiedźminie* różnie z tym bywało. Obuchem oczywiście dostawali twórcy, czyli my, ale przede wszystkim taka jakość irytowała

odbiorców, którzy naprawdę mogli sobie pomyśleć – nigdy więcej czegoś takiego.

Geralt i Płotka w wykonaniu Bogusława Polcha

Źródło: skan z oryginału pracy Bogusława Polcha (technika: tusz), z archiwum Patrycji Polch-Lizukow i Pauliny Kędziory

---

Wiedźmin **był serią z dużym nakładem, łącznie prawie stutysięcznym. Poza problemami technicznymi, o których Pan wspominał, Wasz komiks natrafił na specyficzną sytuację rynkową.**

To prawda. Oferta zagranicznych komiksów zalewała wtedy nasz rynek, wręcz brutalnie wypierała to, co mogli czytelnikowi zaoferować polscy twórcy. My weszliśmy z komiksem na dopiero kształtujący się rynek dystrybucji, przecieraliśmy drogi, tworzyliśmy standardy. A przy tym ciągle walczyliśmy z tym, że jako pierwsi zrobiliśmy adaptację *Wiedźmina*. Poobijaliśmy się przy tym niesłychanie, a w dodatku ciągle słyszeliśmy: panowie, czego wy chcecie, przecież to jest tani magazyn. A my się wkurzaliśmy. Powiem więcej, niekiedy po prostu nasz komiks bezczelnie kserowano, a potem z tych kopii robiono druk. Kreska nie mogła wyglądać dobrze. Mówiąc szczerze, żaden komiks drukowany w ten sposób nie mógł wyglądać dobrze.

Niezależnie od tych wszystkich problemów albumy o przygodach Geralta z Rivii to kawał historii polskiego komiksu. Oceniając z perspektywy czasu, czy to było dla Pana wyzwanie?

Odpowiedź nie jest wcale taka prosta. Wcześniej, przy *Ekspedycji*, pracowałem z Niemcami i oni trzymali zupełnie inne standardy produkcyjne. Tam skaner służył do skanowania, papier do drukowania, a farba do dawania koloru. U nas to nie było wcale takie oczywiste. Dlatego pod tym względem praca nad *Wiedźminem* na pewno była wyzwaniem. Ten fatalny druk zniweczył wiele naszych starań. W jednej ze scen w albumie *Zdrada* intensywnie pracowałem nad postaciami kobiet. Zrobiłem piękne rzęsy, narysowałem kwiaty wplecione we włosy. Po wydrukowaniu wyglądały jak... kawałki łajna. Cała moja praca została zmarnowana. To konsekwencje pogoni: aby szybciej, aby taniej. „Boguś, nie przejmuj się, ludzie szybko o tym zapomną” – tak mi wtedy mówiono. Jak widać, po raz kolejny nie doceniono czytelnika i faktu, jak ważny dla odbiorcy był wiedźmin.

Skoro już mówimy o odbiorcach – Panie Bogusławie, poza *Wiedźminem* Parowskiego i Polcha mamy jeszcze komiks od Dark Horse i komiksy cyfrowe, powiązane z grą. Rysować Geralta

próbowali też Przemysław Truściński czy Marek Oleksicki. Każde z tych „wcieleń" wywoływało skrajne emocje. Co jest takiego w *Wiedźminie*, że tak trudno go skutecznie przenieść na kadr komiksu?

Powiem tak – jedyna próba, która się w pełni udała, to próba Polcha. Wyssałem temat do końca, nie zostawiając następcom żadnej furtki do wykorzystania. Tak wyeksploatowałem ten temat, że aby coś z niego wyciągnąć, trzeba mieć wyjątkowy talent. Obierając pewną drogę, nie bardzo zostawiłem pole do rozwinięcia skrzydeł innym rysownikom i ilustratorom. Wiem, że były propozycje, ale rysownicy odmawiali, zastanawiając się, czy po moich rysunkach poradzą sobie z Geraltem. Nie mówię tutaj o komiksach połączonych z grami, bo tam wizerunek Geralta jest z góry narzucony. Chodzi o oryginalną wizję. Rzecz też w tym, że przygody wiedźmina to bardzo trudny materiał do wzięcia na warsztat. Trzeba tak narysować ten świat, żeby zostawić niewiele miejsca (a najlepiej w ogóle) na dopowiedzenia czytelnika, jego reinterpretacje. Dlatego tak mocno wgłębiałem się w prozę Sapkowskiego, by przedstawić wszystko, co tylko możliwe. Dla rysownika to prawdziwe zadanie, a czytelnik szybko weryfikuje, czy twórca podołał. Natomiast jeśli mówimy o komiksach związanych z grami, to muszę powiedzieć, że ludzie z CD Projekt skontaktowali się ze mną z propozycją odnowienia naszych komiksów, ale z wizerunkami postaci z ich gry. To oznaczało przerysowanie kilkuset obrazków, mnóstwo rysowania. Powiedziałem wprost, że to przynajmniej dwa lata pracy. Nie mogli w to uwierzyć. I sprawa ucichła.

Porozmawiajmy przez chwilę o polskim filmie i serialu *Wiedźmin*. Maciej Parowski był na planie u Marka Brodzkiego i wielokrotnie podkreślał, że twórcy wyraźnie inspirowali się Pana grafikami. Widać to chociażby po wyglądzie Geralta, krasnoludów czy Zerrikanek, a także po kształcie wiedźmińskiego medalionu. Co Pan o tym myśli?

Rzeczywiście, Maciek był na planie i przy świadkach zapytał Lwa Rywina, czy korzystali z komiksu. Ten odparł: „Odpowiedź zawarta jest w pytaniu”, więc było dla nas oczywiste, że inspirowano się moimi grafikami. Geralt, z podkowami pod oczami, czy wspomniane przedstawienie Zerrikanek faktycznie wygląda tak jak w naszym komiksie. Natomiast w kwestii medalionu, muszę powiedzieć, że w mojej wizji jest on wypukły, czyli jest płaskorzeźbą. Faktyczny medalion Geralta, jak to opisywał Sapkowski, jest całkowicie płaski. To kolejne potwierdzenie, że czerpano z naszych prac. Szkoda, że do dziś nikt otwarcie nie przyznał się do tych inspiracji. Nie podpisywano też ze mną żadnych umów ani porozumień – ani wtedy, ani później, zatem do tej pory sytuacja nie jest do końca wyjaśniona.

A czy wiadomo Panu coś o tym, że przed premierą i w trakcie wyświetlania filmu sprzedawano repliki wiedźmińskiego medalionu, który przypominał Pański komiksowy medalion?

Naprawdę? Jak to? Nic mi o tym nie wiadomo! Nikt się ze mną nie konsultował w tej sprawie. Wielka szkoda, bo to są wszystko elementy związane z prawem autorskim. Nie miałem pojęcia, że coś takiego miało miejsce i że do sprzedaży trafił jeszcze jakiś wzór medalionu, poza tym autorstwa Przemysława Truścińskiego, który wypłynął przy okazji gier.

Mówiąc o prawie autorskim, warto przypomnieć, że w 2002 roku w wywiadach zapowiadał Pan rozpoczęcie procesu sądowego przeciwko twórcom filmu. Jak to się skończyło?

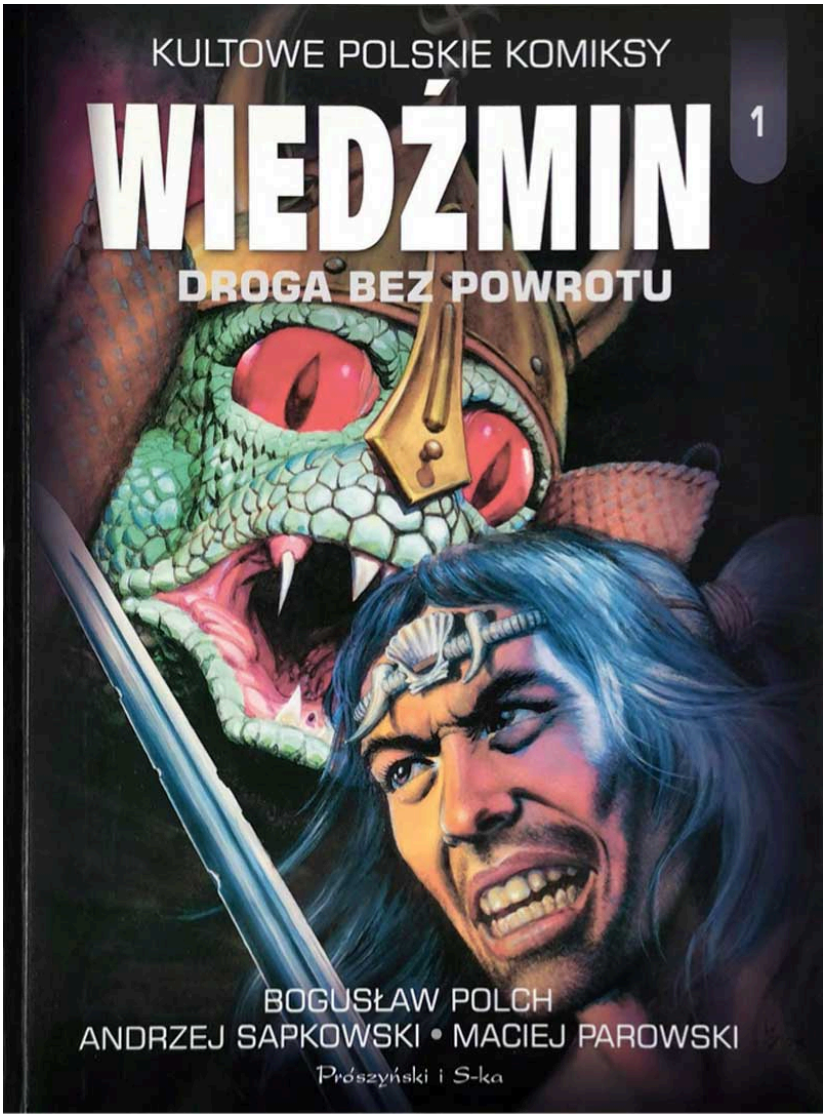
Tak, podejmowałem takie starania. Ale okazało się, że to nie jest takie proste. Prawnicy niekoniecznie chcieli się podjąć mojej sprawy. Przede wszystkim dlatego, że najlepsi z nich w innych postępowaniach bronili ludzi, z którymi w mojej sprawie chciałem się sądzić. Fakt, były nawet jakieś próby współpracy z prawnikami, ale nie były one satysfakcjonujące. Czasami zawiodła po prostu ludzka kompetencja czy bardzo niefrasobliwe podejście do fantastyki w ogóle. Prawnicy zamiast

skupić się na moim problemie, przyznawali, że nie bardzo rozumieją, o co chodzi w książkach Sapkowskiego. Tam jakieś krasnoludy biegają, jakiś siwy z mieczem gania... Tłumaczyłem wszystko w jasny sposób, wyjaśniałem, jak to się ma do komiksu i do filmu. Ale to nie wystarczyło. To wszystko spowodowało, że sytuacja stała się patowa i nie dało się znaleźć z niej żadnego sensownego wyjścia. Dlatego skończyło się na tym, że z postępowania sądowego nic nie wyszło. Później, już po wybuchu „afery Rywina", próbowano mnie namówić na pozew. Nagle zaczął przy tym chodzić spory tłumek prawników, ale nie zgodziłem się. Leżącego się nie kopie. To by było nie fair.

Skoro jesteśmy jeszcze przy filmie, to chciałbym zapytać o to, co zdarzyło się już po jego premierze. Brał Pan udział w programie *Autograf* Ewy Pytki i Jacka Żakowskiego, gdzie zamiast rzetelnej rozmowy o filmie próbowano za wszelką cenę oczernić Andrzeja Sapkowskiego i miłośników fantasy. Pamięta Pan to zdarzenie?

Tak, byliśmy tam z Maćkiem Parowskim. Było widać, że to musi być ustawione. Pamiętam, jak Żakowski się wkurzał, bo nie mógł znaleźć poparcia swojej tezy, że *Wiedźmin* to niszowy temat. Nieopatrznie zapytał mnie o nakład komiksu, więc powiedziałem zgodnie z prawdą, że łącznie ponad sto tysięcy egzemplarzy. „Ile?" – pytał z niedowierzaniem i przerażeniem w oczach. Wtedy ktoś z widowni rzucił, że to niemożliwe, bo nie ma w Polsce takich nakładów. Powiedziałem, że mogę przedstawić dowody na nakłady. Żakowski powiedział zmieszany, że zaraz wrócimy do tematu, i potem już mnie omijał do końca programu. Do tej pory mam wrażenie, że próbował zminimalizować rolę komiksu i jego zasięg. W ogóle cały ten program był dziwny i z pewnością nieobiektywny. Powiedziano tam wiele bzdur, niestety, bez żadnych konsekwencji. Największym absurdem było przyznanie się ekspertów: Andy Rottenberg, Stefana Chwina i Krzysztofa Knittla, że nie czytali książek Sapkowskiego, o którym powiedzieli wprost: proza słaba, to i film musi być kiepski. To było

szokujące. W ogóle ten program przerodził się w jakiś medialny lincz na Sapku. Jak ktoś z widowni próbował bronić Andrzeja czy wiedźmina w ogóle, to Żakowski uciekał z mikrofonem. To jest szokujące! Dziennikarz z takim autorytetem! A już udział w tym wszystkim Stefana Chwina... Strasznie ubolewał nad tym Maciek, dla którego Chwin był chyba jakimś autorytetem. Wybitny pisarz, nagradzany, a mówił takie bzdury.



Okładka komiksu *Droga bez powrotu* autorstwa Bogusława Polcha, Prószyński i S-ka

Źródło: fot. Patryk Młynek, z materiałów własnych autora

Wtedy zapewne nikt nie spodziewał się, jak rozpoznawalną na świecie marką stanie się *Wiedźmin*. Tu z kolei pojawia się ciekawa rzecz – filmowe wyobrażenia są mocno inspirowane Pana pracą, ale również w growym wiedźminie widać pewne nawiązania do Pana pracy, na przykład kucyk Geralta. Skąd pomysł na taką fryzurę?

Bo skoro żadna postać wcześniej nie miała, to czemu Geralt miałby nie mieć? Poza tym ja sam noszę włosy związane w kucyk. Parowski powiedział kiedyś, że Funky Koval to Polch, tylko wyższy, więc Geralt też musiał mieć coś ze mnie [śmiech]. A na poważnie, to przecież fryzura Białego Wilka to po prostu japoński układ włosów, dzięki któremu miały one nie przeszkadzać w walce. To kolejny efekt wpływu moich zamiłowań do sztuk walki i kultury wschodniej.

Panie Bogusławie, pracował Pan przy jednym z wiedźminaliów, jak pokazuje historia wiedźmina, bardzo ważnym. Pana zdaniem – na czym polega fenomen Geralta, który po ponad trzech dekadach od pojawienia się na świecie stał się ikoną popkultury? Proszę o szczerą odpowiedź.

Jest ikoną, zdecydowanie! I co najpiękniejsze, nie da się tego podważyć. Na wiedźmina po prostu nie ma siły, cały świat teraz zachwyca się tym uniwersum, postaciami i niuansami. To niesamowite. Natomiast fenomen polega na tym, że historię Geralta stworzył wybitny ekspert od pisania – Andrzej Sapkowski. Myślę, że to również zaważyło na jakości i popularności naszego komiksu. Dobrała się trójka ekspertów: Andrzej od pisania, Maciek od adaptacji i czytania, a ja od rysunku. Trójka ekspertów, ale przede wszystkim ludzi. Niekoniecznie kochających się, ale mających podobny pogląd na pewne kwestie. W ten sposób zrodziło się coś fajnego. Właściwi ludzie zawsze gwarantują sukces.

WIEDŹMUN I ŚWIĘTY GRILL

Następnym etapem komiksowej podróży wiedźmina okazała się parodia stworzona przez Tomasza Samojlika pod tytułem *Wiedźmun – Przeznaczenie miecza* publikowana na łamach różnych zinów oraz między innymi czasopisma „*Science Fiction”* pod koniec 2001 roku. Komiks dość wyraźnie nawiązywał do premiery filmu *Wiedźmin* Marka Brodzkiego, choć przede wszystkim opierał się na grotesce i absurdzie. Autor przerysowywał postaci, bawił się motywami opowiadań Sapkowskiego i przeinaczał je w humorystyczny sposób. Świadczą o tym imiona bohaterów, jak Gierwalt Zrywi, Katarakt (oryginalny Jaskier), Dżenifer (Yennefer), Czyrak (Ciri), Chmiel Zigi (w oryginale wampir Regis) czy krasnolud Xarpen Sikryn (u Sapkowskiego Yarpen Zigrin). Dotyczyło to również samego świata czy historii, kiedy na przykład Gierwalt spotyka morderczą fryzjerkę Szczygę. Co ciekawe, Samojlik starał się w komiksowym kadrze oddać również specyfikę opowiadań, zachowując pewien fabularny schemat, choć oczywiście przedstawiony jako parodia. Wiedźmun podróżuje po świecie, trafia do jakiegoś miejsca, tam okazuje się, że jest potrzebny, po czym spotyka swoich przyjaciół, a po obowiązkowych hulankach i swawolach walczy z potworem. Na koniec jednak musi się ewakuować, jest głodny, często mocno poobijany i zawsze bez grosza przy duszy, więc rusza na poszukiwanie kolejnych przygód.

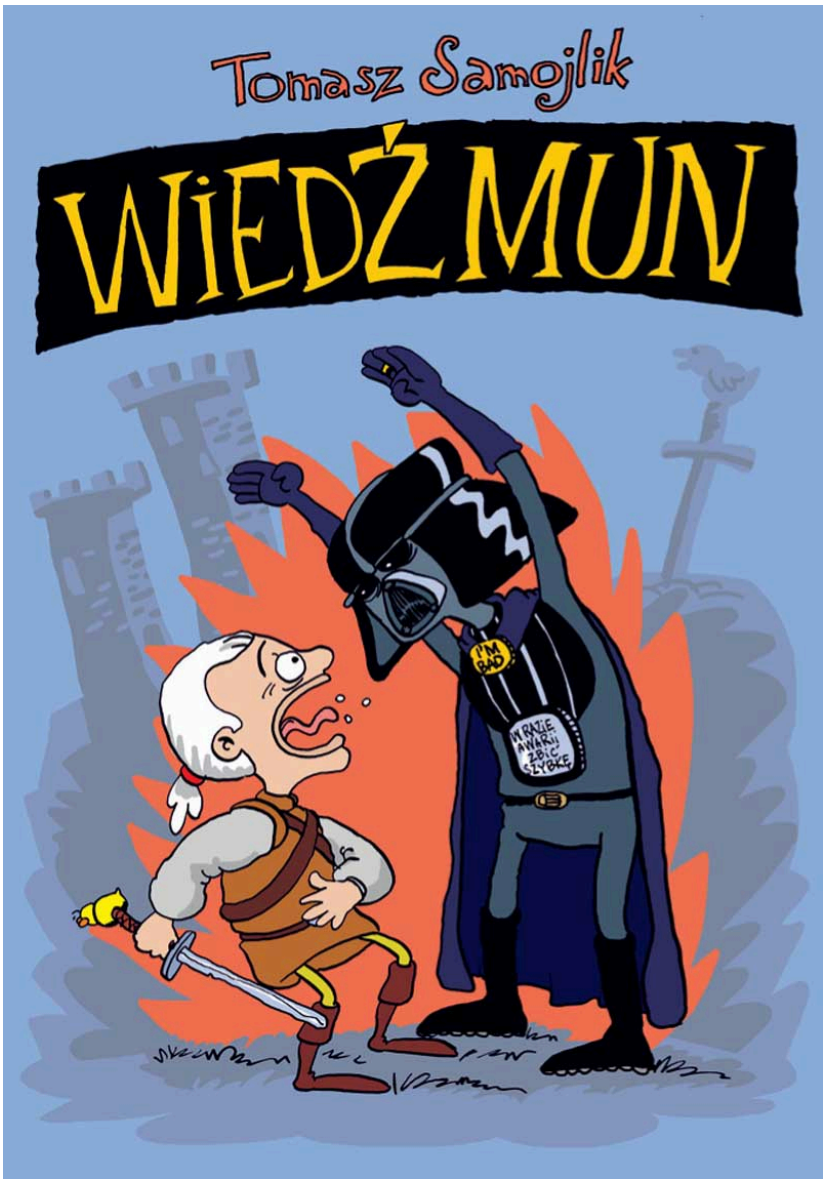
DOBRZE. CHODŹMY TEDY DO CHAŁUPY.
CHŁOP ŻYWEMU NIE PRZEPUŚCI...
MYCIEJU! JUŻEŚ WRÓCIŁ?!
ŁADNĄ NAGRODĘ SOBIE WYBRAŁEŚ, WIEDŹMUNIE.
NIE, NIE, PAROBKA W ŁÓŻKU SIĘ SPODZIEWAŁEM. ZA TO TUTAJ, O, NAROBIŁ PIES.
EEEE, TO JA WEZMĘ COKOLWIEK. OT, TĘ DZIECINĘ.
NIE MA SPRAWY, MAM ICH JESZCZE 48. TA TUTAJ TO CZYRAK
25

Tak prezentuje się Gierwalt autorstwa Tomasza Samojlika

Źródło: z materiałów własnych autora

Samojlik poszedł nawet o krok dalej, przejaskrawiając stosunek reszty świata do wiedźmunów. Choć u Sapkowskiego wiedźmini nie należą do ulubieńców społeczeństwa, to u Samojlika z wiedźmunów drwią nawet... krasnoludki. Ponadto autor częstuje czytelników całą gamą nawiązań, czy to do Lary Croft z gry *Tomb Raider*, do Harry'ego Pottera, Shreka czy nawet Kajko i Kokosza. Jest też bezpośrednia aluzja do filmu

Brodzkiego – królem elfów jest Ol’Brich’Sky, co do złudzenia przypomina nazwisko aktora, wcielającego się w filmie i serialu w tego właśnie bohatera. To oczywiście nie wszystko, bo Samojlik wysyła swojego Gierwalta na poszukiwanie Świętego Grilla, natomiast w trakcie podróży wiedźmun spotyka rycerzy Trójkątnego Stołu (któremu przewodzi niejaki król Andrus).



Zbiorowe wydanie komiksu *Wiedźmun*. Autorem okładki jest Tomasz Samojlik, wydawnictwo Ares 2

Źródło: z materiałów własnych autora

Humorystyczny projekt Samojlik powtórzył dwa lata później, w 2003 roku, przy kontynuacji perypetii Gierwalta Zrywii: *Wiedźmun – Dwie wieże funduszu emerytalnego.* Tym razem komiks nawiązywał do polskiej premiery filmu Petera Jacksona *Władca pierścieni: Dwie wieże*, stąd tytuł, narzucony przez wydawcę. Gierwalt ponownie udaje się w podróż z kompanami i napotyka liczne potwory, ale przyświeca mu inny cel – chce przejść na emeryturę... Pierwsza i druga część albumu oraz premierowe historie pojawiły się w wydanym w 2015 roku albumie *Wiedźmun: Dziki goń*, ponownie nawiązującym tytułem do ważnej premiery, w tym wypadku gry CD Projekt RED *Wiedźmin 3: Dziki Gon.* Jest to, przynajmniej na razie, ostatni rysunkowy wiedźmun (stan na marzec 2020).

TRUDNY ROMANS Z GRAMI

Dalsze losy wiedźmina na komiksowym szlaku układały się różnie. Mianowicie związane były one z popularnymi grami i nie wszystkie planowane komiksy ujrzały światło dzienne. Najlepszym przykładem jest niedoszły projekt Macieja Parowskiego, który miał odpowiadać za scenariusz, i Przemysława TRUSTA Truścińskiego, rysownika. W 2006 roku, na rok przed premierą pierwszej części gry *Wiedźmin*, CD Projekt zleciło obu autorom przygotowanie serii komiksowych albumów adaptujących sagę Sapkowskiego. Wybór nie był przypadkowy – Truściński był już wtedy uznanym rysownikiem, ponadto stworzył wizerunek growego Geralta i amuletu, który stał się logiem gry. Natomiast Parowski to scenarzysta pierwszego wiedźmińskiego komiksu. Na projekt miało się złożyć sześć rozbudowanych albumów, zawierających skrócone wydarzenia z pięciu tomów sagi. Autorzy od samego początku mieli dość sceptyczne podejście do pomysłu twórców gry, jednak obaj traktowali go jako wyzwanie. Maciej Parowski wyjaśniał: „CD Projekt w bardzo ciekawy sposób organizuje rysownikowi i mnie niektóre postaci. CD Projekt godzi się na to, że to będzie wierna adaptacja powieści, a nie scenariusza gry, ale zależy mu na ukazaniu jakiejś wspólnoty tych światów – świata literackiego i świata gry. Muszę zrelacjonować w scenariuszu na kilka albumów zależności, sytuacje, przygody ukazane w pięciu tomach sagi oraz w trzech–czterech opowiadaniach, które doprowadzają do sytuacji, jaka jest rozwijana w cyklu powieściowym *Krew elfów.* Te opowiadania to: *Miecz przeznaczenia*, *Kwestia ceny, Coś więcej*. One wprowadzają do sagi, nie są wyłącznie singlowymi – oczywiście wspaniałymi – kawałkami, jak *Wiedźmin, Droga, z której się nie wraca*, czy *Granica możliwości*. Mamy cały świat z bardzo skomplikowaną intrygą, który muszę opowiedzieć w skondensowanej formie. Muszę zawierzyć rysownikowi, że on na tej skromnej liczbie kadrów, którą ma do dyspozycji, zawrze to wszystko. A ja to mam tak opowiedzieć, żeby te

skróty i kondensacje nie stały się irytujące”[47]. Przemysław TRUST Truściński był dużo bardziej dosadny. Przyznawał wprost: „Wiecie, ja nie będę ukrywał, że dla mnie istnieje poważna obawa, jeśli chodzi o *Wiedźmina*. Nigdy też nie ukrywałem, że fantasy nie jest tym, co cenię... A przynajmniej w tej postaci, którą dotąd znałem. W swojej archetypowej wersji to wręcz mnie ona wkurza. Ale wydaje mi się, że jeżeli połączymy siły całego teamu CD Projekt RED, którzy już świat stworzyli, z tym, co my robimy... Maciek już zaznaczył, że te światy będą się przenikały plastycznie. Wszystko wskazuje na to, że wydarzenia w kolejnych częściach komiksu będą się też jakoś przenikały z grą, więc to są jakby elementy symbiozy. Ten komiks powstaje nie tylko w kategoriach promocji wydania gry. Będzie można znaleźć pewne tropy oraz rozwiązania i w grze, i w komiksie, one na pewno będą się przenikały, natomiast wracając do tych moich obaw... Muszę teraz robić wymagający, długometrażowy komiks – *Wiedźmina*, który to temat przecież wiąże się z oczekiwaniami, i jeszcze do tego fantasy. To jest dla mnie wyzwanie”[48].

Oprócz trudności ze skróceniem i samą adaptacją materiału literackiego, z czym Parowski mierzył się już wcześniej, istotny był cel projektu. Chodziło o przygotowanie zrozumiałego wprowadzenia dla graczy, będącego połączeniem między sagą a grą, rozgrywającą się po wydarzeniach opisanych przez Sapkowskiego. Planowano również elementy interaktywne. Ostatecznie nie wydano żadnego albumu, a szumnie zapowiadany projekt z różnych przyczyn nie doszedł do skutku, choć zachowało się kilka szkiców Przemysława Truścińskiego. Dlaczego projektu nie udało się zrealizować? Do dziś w środowisku huczy od plotek, jedna z nich głosi, że Truściński nie dogadał się z wydawcą. Rysownik miał ponoć poinformować o opóźnieniach SMS-em i nie doczekał się jakiejkolwiek odpowiedzi, więc porzucił projekt całkowicie, czując się niepoważnie traktowany.

Chodziło o przygotowanie zrozumiałego wprowadzenia dla graczy, będącego połączeniem między sagą a grą.

Jak się okazało, nie był to jedyny anulowany projekt komiksowy związany z grą. W styczniu 2009 roku ceniony rysownik Marek Oleksicki opublikował na swoim blogu plansze do zawieszonego komiksu o Geralcie z Rivii[49]. W wywiadzie z Maciejem Jasińskim rysownik tak tłumaczy sprawę: „Pomysł powstał w trakcie produkcji 2 części gry *Wiedźmin*. Panowie z CD Projekt zaproponowali mi pracę nad serią, która miała towarzyszyć i promować nową grę. Scenariusz napisał Maciej Parowski. Ale plany wydawcy się zmieniły, w finale pozostały te próbne plansze i scenariusz 1 części sagi *Wiedźmin* skondensowanej w 60 stronach komiksu :)”[50].

W późniejszych latach sytuacja wyraźnie uległa zmianie. Kolejne komiksy ujrzały jednak światło dzienne, ale powiązano je już nie z sagą czy opowiadaniami Sapkowskiego, a z produkcją CD Projekt RED, która dla wielu odbiorców stanowi obecnie podstawowy punkt odniesienia w kwestii świata wiedźmina. W praktyce oznacza to, że decydujące zdanie odnośnie do pomysłów miał wydawca gry, natomiast warstwa wizualna (postaci, miejsca, potwory) nawiązuje do tego, co świat poznał dzięki wirtualnemu *Witcherowi*.

Tak właśnie zaczął funkcjonować wydany w 2011 roku na łamach magazynu „Komiksowe Hity”, który często sięgał po albumy nawiązujące do znanych filmów czy gier, dwuczęściowy komiks *Racja stanu*. Tym razem jednak była to samodzielna opowieść mająca stanowić marketingowe wsparcie dla gry *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*, choć da się w niej znaleźć (zwłaszcza w kontekście intrygi politycznej) odniesienie do debiutanckiego opowiadania Sapkowskiego. Oczywiście graficznie albumy nawiązywały do growego wizerunku Geralta, natomiast całość estetyki mogła się kojarzyć z popularnymi francuskimi komiksami fantasy. Z czasem album wydano również w wersji cyfrowej. Autorami

produkcji byli scenarzysta Michał Gałek, rysownik Arkadiusz Klimek i kolorysta Łukasz Poller[51].

Co ciekawe, pierwotnie nie planowano opowieści o wiedźminie. Początkowo miał to być autorski projekt osadzony w realiach inspirowanych słowiańskimi wierzeniami, jednak Tomasz Kołodziejczak, redaktor naczelny wydawnictwa Egmont Polska, zasugerował stworzenie komiksu o Geralcie i współpracę z twórcą gier. Dzięki temu poza historią rysunkową w dwóch numerach „Komiksowych Hitów" można znaleźć sporo informacji i ciekawostek na temat drugiej części przygód wirtualnego wiedźmina. Z perspektywy czasu widać, że właśnie ten zabieg stanowił symboliczne odcięcie wiedźmińskiej powieści graficznej od twórczości Andrzeja Sapkowskiego[52]. Tak wypowiadał się o tym scenarzysta Michał Gałek: „Myślę, że on [AS] traktuje nasz komiks podobnie jak gry na komórki, obudowy na PC i inne tego typu gadżety okołogrowe. Nie zmienia to faktu, że bardzo chcielibyśmy poznać jego opinię. Naszym »Wielkim Bratem« czuwającym nad stroną fabularną komiksu był Sebastian Stępień z CD Projekt. Pion akceptacji to Egmont i CD Projekt"[53]. Nie tylko fabuła łączy opowieść z grą, ale także logo *Witchera*, które z czasem przylgnęło do kolejnych wiedźmińskich komiksów, stałego elementu growej, wiedźmińskiej franczyzy.

II
Creigiau
w księstwie Malleore.
Miesiąc później...
"WIEDZMIN POTRZEBNY OD ZARAZ".
WIESZ, PŁOTKA, COŚ MI MÓWI, ŻE NIE NA DARMO ZAPUŚCILIŚMY SIĘ W GÓRY.

Kadr z komiksu promującego grę *Zabójcy królów* pt. *Racja stanu*. Wydawnictwo Egmont, „Komiksowe Hity”, scenarzysta Michał Gałek, rysownik Arkadiusz Klimek, kolorysta Łukasz Poller

Źródło: fot. Patryk Młynek, z materiałów własnych autora

Nie inaczej było w wypadku minikomiksu *Rachunek sumienia*, również autorstwa Gałka i Klimka, lecz z Nikodemem Cabałą jako kolorystą. Była to krótka historia dziejąca się po wydarzeniach drugiej części gry, sformułowana na wzór jednej z ballad Jaskra. Co ciekawe, był to cyfrowy, darmowy dodatek dla posiadaczy... dodatku do trzeciej części zatytułowanego *Serca z kamienia*. Jest to opowieść o losach

Saskii, jednej z bohaterek *Zabójców królów*, której wizerunek wykreowany przez Arkadiusza Klimka spotkał się z krytyką czytelników z uwagi na obfity biust. Mimo to sam pomysł na taki komiks został przyjęty przez miłośników Białego Wilka bardzo ciepło, nie tylko z uwagi na opowiedzianą historię, ale również na fakt, że w trakcie trwania trzeciej części gry nie wiadomo, co się dzieje z Saskią. *Rachunek sumienia* stanowi więc wartościowe dopowiedzenie.

KOMIKS, KTÓRY NIE POWSTAŁ

Rozmowa z Markiem Oleksickim,
rysownikiem komiksów, ilustratorem
i plakacistą, niedoszłym
współautorem komiksów opartych
na wiedźmińskiej sadze

Marek Oleksicki

Źródło: z archiwum Marka Oleksickiego

W jaki sposób i kiedy doszło do pierwszego kontaktu między Panem a CD Projekt w sprawie komiksu?

Nie pamiętam dokładnie. Dawno to było. Ale miałem za sobą kilka albumów komiksowych, byłem jednym z niewielu polskich rysowników,

którzy mieli za sobą debiut w Stanach, a CD Projekt myślał o promowaniu gry [chodzi o drugą część gry pod tytułem *Wiedźmin 2: Zabójcy królów* – przyp. autora] między innymi serią komiksową. Plansze testowe robili przede mną Przemysław Truściński, Jakub Rebelka. Poznałem się z bardzo miłą ekipą CD Projekt, na przykład z Adamem Badowskim.

Komiks miał być papierowy czy w wersji *digital*, interaktywny (jak finalnie *Digital Witcher Comics* promujący drugą część gry)?

Wydaje mi się, że miały być obie opcje.

Pracował Pan z Maciejem Parowskim, który miał odpowiadać za scenariusz. Na jakim etapie rzeczywiście zakończono prace?

Kiedy poznałem Maćka Parowskiego, on już miał gotowy scenariusz adaptacji pierwszej części sagi w formacie europejskim. Później odwiedziłem go w biurze i omawialiśmy szczegóły komiksu.

Czy faktycznie komiks miał adaptować sagę Sapkowskiego?

Jeśli dobrze pamiętam, plan był taki, żeby zrobić całą sagę Sapkowskiego w wersji komiksowej. Problem był w tym, że jeden tom sagi miał stanowić jeden album komiksowy o pojemności 60 stron, co według mnie – jako rysownika znającego pięcioksiąg – wydało się niemożliwe. Scenariusz był gotowy, ale ilość treści i wydarzeń na jednej planszy była według mojego pojmowania formy komiksowej zbyt duża. Dyskutowałem o tym z Maćkiem i z ludźmi z CD Projekt. Maciek kręcił nosem na poprawienie i zmienianie scenariusza, ale się zgodził, bo widział, że w projekcie jest potencjał. Ludzie z CD Projekt chyba też się zgodzili. Zrobiłem jeszcze dodatkową planszę walki w dokach Geralta z najemnikami Rience'a. Była to moja autorska wersja, pokazująca, ile mniej więcej w takich scenach miałoby być kadrów.

Skoro już przy tym jesteśmy, jak układała się Panu współpraca z Maciejem Parowskim?

Co do Maćka Parowskiego – traktował mnie jak kolegę, zachwycał się planszami, miał wiele uwag, ale wiedział, jak rozmawiać z rysownikiem. Bardzo mu zależało na tym komiksie. Przyjmował moje uwagi bez problemu, chociaż uważał, że da się wcisnąć sagę w taki krótki album komiksowy. Z Polchem mieli przecież doświadczenie w takich gęstych formatach.

Czy pojawiło się jakiekolwiek wyjaśnienie, dlaczego wydawca rezygnuje z komiksu?

Temat się przeciągał. Później najwyraźniej plany CD Projekt się pozmieniały. Padł jeszcze pomysł formatu amerykańskiego, a nawet zrobienie opowiadań o wiedźminie po raz kolejny w formie komiksowej. Mówiono nawet o przerobieniu komiksów autorstwa Polcha, ale nie wiem, czy Maciek Parowski coś o tym wiedział. Ja naciskałem, żeby saga miała co najmniej cztery tomy komiksowe... Temat ostatecznie upadł. Gdzieś to się rozmyło. Ale nie było jasnej przyczyny, a przynajmniej ja jej nie znam. W tym czasie CD Projekt było na etapie tworzenia gry *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*, widać było, że jest dużo różnych opcji, propozycji. Było dużo pomysłów, zabrakło natomiast konkretnych decyzji i temat po prostu przełożono gdzieś dalej.

Czy po tylu latach podjąłby się Pan dalszej pracy nad komiksem o wiedźminie?

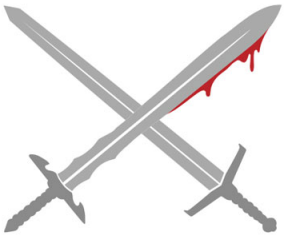
Wiedźmin dalej jest dla mnie bardzo ważny, ale na pewno zrobiłbym te plansze inaczej. Miałem wtedy czas fascynacji tym światem i pokazałem to w tych planszach, które wykonałem.

Co było najtrudniejsze w stworzeniu graficznej wizji świata i postaci?

Postać była już wykreowana w oparciu o Geralta z pierwszej części gry. To był nasz wizualny kanon. Generalnie musiałem wymyślić moją stylistykę, jakiej chciałem użyć do stworzenia plansz. Początek tego procesu był trudny.

Pana wiedźmin nawiązuje graficznie do wyglądu postaci z pierwszej części gry, a sam komiks miał być skorelowany z premierą drugiej części gry. W niej jednak Geralt wygląda zupełnie inaczej. Czy na etapie Pana prac nad komiksem nie rozważano zmiany wyglądu Geralta, na przykład wprowadzenia kucyka i tak dalej?

Nie, wizerunek z pierwszej części gry był wzorem. Wtedy nie wiedziałem jeszcze, jak będzie wyglądała kontynuacja gry.



WIEDŹMIN PO AMERYKAŃSKU

Zupełnie inną strategię przyjęło prestiżowe wydawnictwo Dark Horse Comics, pracując nad swoimi powieściami graficznymi o wiedźminie. Już sam fakt zainteresowania Geraltem tego branżowego giganta był czytelnym znakiem, że *The Witcher* to rozpoznawalna na świecie marka, w którą warto zainwestować. Ponownie wiązało się to jednak z grą, tym razem *Wiedźmin 3: Dziki Gon.* W trakcie wielomiesięcznego oczekiwania na premierę fani przygód Geralta z Rivii w Polsce, USA, Anglii i Niemczech (a rok później również w Czechach) otrzymali w roku 2014 pierwszy komiks pod tytułem *Wiedźmin: Dom ze szkła* (w Polsce wydany przez Egmont), który tworzyli scenarzysta Paul Tobin, laureat nagrody Eisnera (komiksowy Oscar), wcześniej piszący scenariusze między innymi przygód Spider-Mana czy albumów na podstawie gier, oraz rysownik Joe Querio, znany z prac osadzonych w uniwersum Hellboya. Za okładkę odpowiadał Mike Mignola, twórca komiksowego Hellboya[54], a kolorystą został Carlos Badilla. Jak widać, dobór autorów nie był wcale przypadkowy, a sam komiks miał być formą „osłodzenia" oczekiwania na premierę *Dzikiego Gonu* (przy jednoczesnym podsycaniu zainteresowania tytułem), by potem przerodzić się w samodzielną serię. Ponownie była to oryginalna historia, niepowiązana z prozą Sapkowskiego, co więcej, nie próbowano nawet naśladować języka polskiego pisarza. Strategia była zupełnie inna – *Wiedźmin* od Dark Horse miał od samego początku być produktem stricte amerykańskim, bazującym na popularnych w Stanach Zjednoczonych konwencjach, w tym na horrorze, którego wielkim miłośnikiem jest Tobin. Miał też nawiązywać do popularnego *Hellboya*, stąd obecność Queria i Mignoli.

***Dom ze szkła* zapowiada elementy, które kilka miesięcy później poznali gracze na całym świecie.**

Przede wszystkim jednak komiks został wydany przed grą, co oznaczało dla autorów pewne ograniczenia. Scenarzysta w wywiadach tłumaczył: „W przypadku *Wiedźmina* w pierwszej serii mogłem zrobić prawie wszystko, co chciałem, ale mogłem korzystać tylko z samego Geralta. Żadnej z pozostałych postaci czy innych elementów, które miały być w grze. To była naprawdę dobra zabawa, takie sprowadzenie go do podstawowych cech i tego, jaki faktycznie jest”[55]. To swoiste ograniczenie w pewien sposób wyjaśnia minimalizm i lakoniczność świata, który autorzy pokazali na kartach albumu. Ponadto wprowadzili oni elementy, które miały być istotne w grze – Płotkę, czyli wiedźmińskiego wierzchowca, rozwiązywanie zagadek czy elementy grozy i horroru, również pojawiające się w produkcji CD Project RED. Jeśli zatem wziąć pod uwagę to, co Geralt robi w samej opowieści, można odnieść wrażenie, że *Dom ze szkła z*apowiada elementy, które kilka miesięcy później poznali gracze na całym świecie. Co do samego komiksu, jego odbiór był ciepły, jednak nie entuzjastyczny. W Polsce cieszono się, że Biały Wilk powraca w wersji rysunkowej, jednak ponownie zwracano uwagę na fakt, że w zestawieniu z pierwowzorem literackim albumy są dość minimalistyczne, jeśli chodzi o pojedynki czy samego Geralta. „Mało wiedźmina w *Wiedźminie*”, jak pisał Michał Czubak w NaEkranie[56]. Fabułę opowiadającą o spotkaniu Geralta z rybakiem Jakubem i jego zmarłą żoną, która jako upiór nawiedza okoliczne wzgórza oraz tytułowy dom ze szkła, oceniono dość chłodno. Być może dlatego, że narracja oraz sposób snucia opowieści były odmienne od tego, do czego odbiorca zdążył się przyzwyczaić – polegały one na suspensie i niedopowiedzeniu, czego w poprzednich komiksach nie było. Chwalono za to kreskę Queria, klimatyczną, choć niekiedy za mało szczegółową. Ciekawostką jest fakt, że rysownik wspomina swoją pracę nad *Wiedźminem* jako niezwykłe doświadczenie, dzięki któremu wydatnie rozwinął swój warsztat. „Praca nad *Wiedźminem* była dla mnie bardzo skomplikowana. To było ogromne doświadczenie i nauczyłem się dzięki niemu, czego nie robić. Oprócz tego nauczyłem się wiele w kwestii układu strony i kadrów. Przy okazji

próbowałem też wielu rzeczy, które nie zawsze działały. Scott Allie bardzo mi pomagał, również w takich rzeczach jak dopasowanie kadrów do wymiarów karty papieru czy w podejściu do planowania tradycyjnego układu kadrów. Dzięki temu mogłem łatwiej zaplanować układ komiksu [...]. Muszę też przyznać, że zapoznanie ze światem wiedźmina zajęło mi sporo czasu”[57]. Słowa rysownika potwierdzają to, na co z czasem zwracali uwagę recenzenci, również polscy. Querio przy *Wiedźminie* zdobywał kolejne cenne szlify, jednak wiele elementów rysowniczego rzemiosła ćwiczył dopiero, pracując nad Geraltem.

Geralt w wykonaniu Joego Querio. Wydawnictwo Egmont

Źródło: fot. Patryk Młynek, z materiałów własnych autora

Co ciekawe, nie tylko on mierzył się z postacią Białego Wilka. W polskim wydaniu zbiorowym całej pierwszej serii pojawia się niezwykle ciekawy dodatek – galeria z grafikami przedstawiającymi Geralta wykonanymi przez światowe sławy komiksu: Stana Sakaia, Simona Bisleya czy Duncana Fegredo. Chodziło prawdopodobnie o pokazanie dwóch rzeczy: to, że wybór rysownika nie był przypadkowy, oraz że wiedźmińska machina dopiero się rozkręca. I choć historia zatoczyła koło, bo znowu fani literackiego zabójcy potworów kręcili nosem, a miłośnicy historii rysunkowych mieli dość wyważone

opinie, to wydaje się, że głównym celem projektu było zainteresowanie rynku, który jeszcze nie był z wiedźminem za bardzo obeznany – rynku amerykańskiego, oraz nowych odbiorców, którzy po wcześniejsze „wiedźminalia" mieli dopiero sięgnąć. Mimo to opinie zagranicznych czytelników również były dość chłodne. Jednak tam dla odmiany krytykowano kreskę Queria za redukcję detali, zwłaszcza przy twarzy Geralta (nad Wisłą zarzut ten pojawiał się sporadycznie), zwracano również uwagę na brak akcentów humorystycznych. Innymi słowy, komiks uznano za średni, ale wskazywano go jako lekturę obowiązkową dla miłośników wiedźmina. Interesujący jest fakt, że album doczekał się słuchowiska, które zrealizowało studio Sound Tropez (dzisiaj należące do firmy Storytel), w którym w wiedźmina wcielił się, analogicznie jak w grach, Jacek Rozenek.

Kolejny komiks *Jak zabijać potwory*, autorstwa Tobina i rysownika Maxa Bertoliniego, był cyfrowym dodatkiem dla fanów – na przykład w Stanach Zjednoczonych do *Wiedźmina 3: Dziki Gon* zamówionego w *pre-orderze*. Swoją premierę miał, analogicznie jak gra, 19 maja 2015 roku, chociaż powstał znacznie wcześniej. W Polsce natomiast ukazał się w wersji cyfrowej jako bonus do rozszerzenia *Dzikiego Gonu: Krew i wino*. Nawiązania są w nim widoczne od samego początku, ponieważ opowieść jest prequelem historii przedstawionej w jednym ze zwiastunów *Dzikiego Gonu*, w którym Geralt ze swoim mentorem Vesemirem poszukują Yennefer. W *Jak zabijać potwory* wiedźmini trafiają do miasteczka Vorune i od razu wikłają się w konflikt z mieszkańcami i żołnierzami Nilfgaardu, po czym Geralt otrzymuje zlecenie na pozbycie się potwora. Jak się okazuje, nie jest on jedynym utrapieniem miejscowych... Fabuła nie jest zatem szczególnie nowatorska, wręcz przeciwnie, to klasyczna wiedźmińska opowieść, dynamiczna i pełna walki, ponownie – jak *Dom ze szkła* – zapowiadająca niektóre elementy z gry. I tak też warto ten komiks traktować: jako dodatek. Należy jednak podkreślić, że kreska Bertoliniego i jego koncepcja szczegółowych scen potyczek są niezwykłe. Artysta miesza mroczny klimat z żywymi kolorami Carlosa

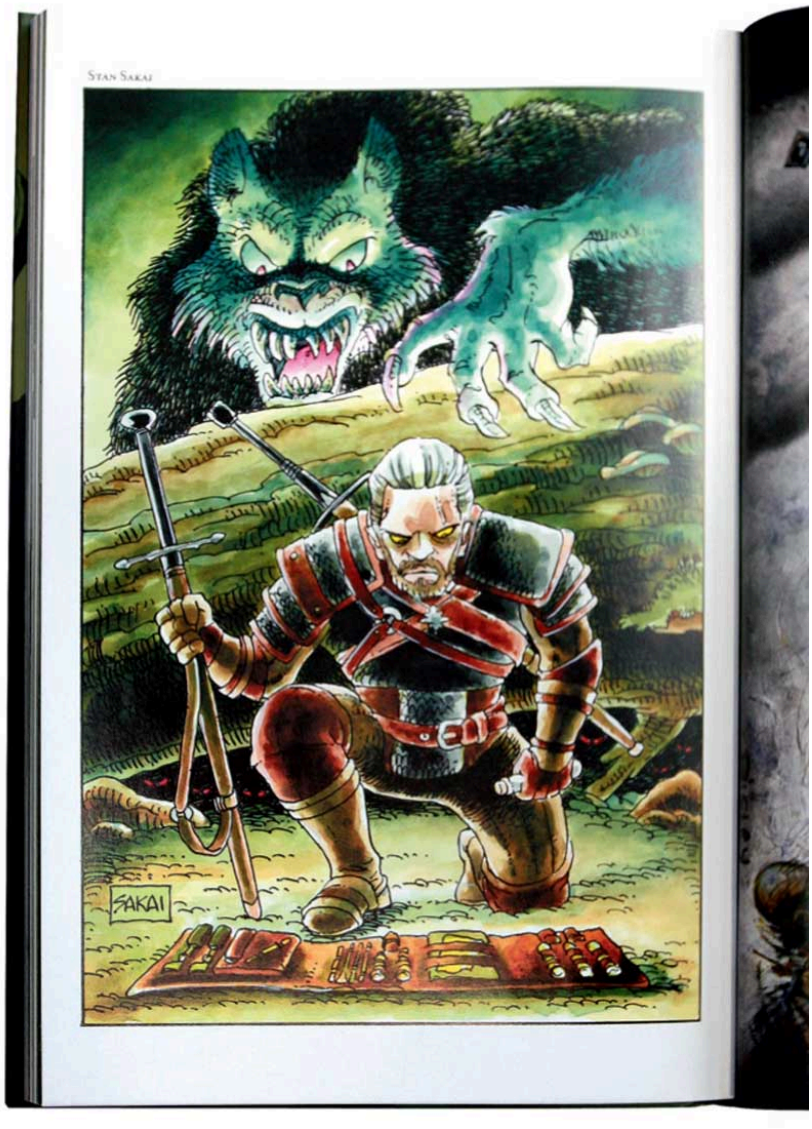
Badilli, co daje interesujący efekt. Był to też jedyny wiedźmiński komiks, który jak do tej pory doczekał się wydania kieszonkowego. Dla fanów był to przyjemny bonus i wypowiadali się o nim dość ciepło, zwłaszcza z uwagi na nawiązanie do zwiastuna gry.

Fabuła nie jest zatem szczególnie nowatorska, wręcz przeciwnie, to klasyczna wiedźmińska opowieść.

Nieco inaczej przyjęto drugi komiks, wchodzący w skład głównej serii od Dark Horse, pod tytułem *Dzieci lisicy*, który ukazał się w kwietniu 2015 (w Polsce w grudniu), a więc kilka miesięcy po pierwszym tomie. Ponownie scenariusz napisał Tobin, a rysował Querio, kolorował Badilla. Tym razem jednak historia adaptowała obszerne fragmenty *Sezonu burz* Andrzeja Sapkowskiego (podróż krypą o nazwie Prorok Lebioda i konflikt z aguarą, lisim potworem). Co dziwne, nazwiska polskiego autora nie wyszczególniono w specjalny sposób w głównej stopce albumu ani nie zamieszczono informacji o tym, że komiks stanowi adaptację. Pojawiła się jedynie standardowa informacja o tym, że publikacja bazuje na uniwersum wykreowanym przez Andrzeja Sapkowskiego. Taki komunikat pojawiał się jednak zarówno przy grach, jak i poprzednich komiksach od Dark Horse, zatem w sytuacji, z jaką mamy do czynienia przy *Dzieciach lisicy*, dla wielu fanów AS-a może się on wydawać niewystarczający. Warto przy tym zaznaczyć, że sam komiks reklamowano w stylu: „Jeśli podobała wam się gra *Wiedźmin III*, to zdecydowanie polecam ten cykl” (to cytat z portalu Bloody Disgusting na okładce polskiego wydania). Ewidentnie celowano zatem w podtrzymanie zainteresowania graczy, choć było to już kilka miesięcy po premierze trzeciej części gry o wiedźminie. Co ważne, Tobin, kreując scenariusz, nie tylko oddał dość wiernie klimat oraz sam przebieg przygody znanej z kart powieści AS-a, ale również w logiczny i kreatywny sposób ją rozwinął, co należy uznać za duży

atut, ponieważ nie zgubiła ona charakteru, jaki nadał jej Sapkowski. Krasnoludy podobnie jak u pisarza są rubaszne i wesołe, a Geralt stonowany i nieco mrukliwy. Sam scenarzysta zresztą z uznaniem wypowiadał się o twórczości polskiego pisarza. „Jeśli chodzi o moje scenariusze *Wiedźmina*, największy wpływ wywierają na nie bez wątpienia powieści i opowiadania Sapkowskiego”[58].

To poszanowanie dla literatury jest zresztą widoczne na przykład w narracji. Chociażby dlatego, że ponownie twórcy zdecydowali się na interesujący zabieg, który ma za pomocą suspensu zaskoczyć czytelnika, przez długi czas niemającego jednoznacznej wskazówki, kto w całej historii jest „tym złym”. I choć Paul Tobin chwilami dość mocno ingerował w fabułę (zwłaszcza w finale), to w połączeniu z warstwą wizualną w wykonaniu Queria i Badilli, bazującą na iluzji i urojeniach istotnych dla fabuły, mamy do czynienia z jedną z najciekawszych komiksowych adaptacji Geralta, znacznie dynamiczniejszą i bardziej obfitującą w akcję niż pierwszy tom. Wytrawny czytelnik znajdzie też liczne nawiązania do wiedźmińskich gier, prozy Sapkowskiego (niektóre metafory wyraźnie odnoszą się do jego opowiadań) czy nawet do komiksu Polcha i Parowskiego – tak samo jak u nich Geralt wykrzykuje nazwy znaków! Sam Tobin odniósł się do tego z humorem: „Osobiście lubię, gdy Geralt to mówi [wykrzykuje nazwy znaków – przyp. autora], bo brzmi to dla mnie jak okrzyk: *A masz, ty draniu! Igni!*”.



Grafika bonusowa do albumu *Dom ze szkła*. Kreska Stana Sakai. Wydawnictwo Egmont

Źródło: fot. Patryk Młynek, z materiałów własnych autora

Recenzje, zarówno w Polsce, jak i za granicą, były pozytywne, chociaż amerykańskie media niekiedy wskazywały na zasadniczy problem serii – brak jakiejkolwiek chronologii w przygodach Geralta. Każdy album stanowił odrębną historię, co dość mocno nawiązywało do struktury opowiadań Sapkowskiego oraz... zadań w grach. Nie dla

wszystkich czytelników było to zrozumiałe. Nie wpłynęło to jednak na odbiór.

Ostrożne i zróżnicowane reakcje wywołał natomiast trzeci tom pod tytułem *Klątwa kruków*, który ukazał się w 2016 roku (w Polsce w 2017). Tym razem za scenariusz również odpowiadał Paul Tobin, jednak współpracowali z nim pracujący w CD Projekt RED writerzy: Karolina Stachyra i Borys Pugacz-Muraszkiewicz. Za dialogi odpowiadał Travis Currit, za rysunki Piotr Kowalski, a kolorystą był Brad Simpson. Okładki i strony tytułowe rozdziałów wykonał Grzegorz Przybyś, kolejny artysta pracujący przy *Dzikim Gonie* (konkretnie przy komiksowych animacjach w grze). Był to wyraźny znak, że komiks przechodzi całkowicie w swojej wizji artystycznej w ręce ekipy CD Projekt RED. Podkreśleniem tego była opowieść, którą można osadzić po zakończeniu akcji gry – historię wspólnej podróży Geralta, Yennefer i Ciri. Trafnie opisuje to jeden z recenzentów komiksu Marcin Waincetel: „W *Klątwie kruków* bardzo umiejętnie wpleciono wątki z przeszłości Białego Wilka, a konkretnie jego zmagania z demoniczną córą króla Foltesta [nawiązanie do opowiadania *Wiedźmin* Sapkowskiego – przyp. autora]. Istotną rolę w intrydze odgrywa też Ostrit, podły szlachcic i zazdrośnik, który de facto sprowokował przekleństwo na dziecku monarchy. Jak się okazuje, nie tylko na nim. Tobin nakreśla całkiem ciekawe tło z dramatyczną historią rodziny, a na pierwszym planie ustanawia nader charakterny duet bohaterów – Geralta i Ciri. Choć przyznać trzeba, że nieszczególnie wiele nowego dowiadujemy się o dwójce pogromców bestii. Jako się rzekło – liczy się opowieść. To, co najciekawsze, objawia się dopiero pod koniec komiksu. Mianowicie – motywacje i prawdziwa tożsamość strzygi, a także źródło tytułowej klątwy kruków. Amerykańskiemu scenarzyście udało się uzyskać efekt autentycznego zaskoczenia. Być może niektórzy uznają, że wymowę historii można byłoby sprowadzić do twierdzenia o tym, iż nasze życie determinowane jest przez przeznaczenie, jednak w tej opowieści fatum zyskuje bardzo mroczny koloryt. Wojna, społeczne wykluczenie i pierwotne żądze uobecnione w dzieciach. Niech to będzie

jakimś wskazaniem za nieoczywistą historią”[59]. Rzeczywiście, za sprawą komiksu historia zatoczyła koło. Ponowne zetknięcie Geralta z przeszłością i niejako z jego pierwszą przygodą, którą poznali czytelnicy, a także podróż po latach i odkrycie tajemnicy strzygi w towarzystwie Ciri, przybranej córki wiedźmina, stanowi nietuzinkową klamrę w historii całego uniwersum. Jednak nie tylko fabuła zasługuje na uwagę. Również rysunki Piotra Kowalskiego okazały się niezwykle wartościowe, doskonale oddające klimat, czy to tajemnicy, groźnej walki z wilkołakiem, czy też zmysłowych kadrów o zabarwieniu erotycznym. Była to spora odmiana w porównaniu z kreską Queria, która pod tym względem sprawiała wrażenie znacznie mniej zmysłowej. Należy jednak wyraźnie podkreślić, że ten album jest najbliższy estetyce growej, a wizerunek Geralta czy Ciri to wręcz dosłowne przeniesienie wyglądu postaci na karty komiksu.

Okładka *Dzieci lisicy*, komiksu stanowiącego adaptację sporej części *Sezonu burz* Andrzeja Sapkowskiego. Wydawnictwo Egmont, il. na okładce Julian Totino Tedesco

Źródło: fot. Patryk Młynek, z materiałów własnych autora

Nie obyło się jednak bez kontrowersji. Dotyczyły one tłumaczenia. Przekład, a raczej językową adaptację z angielskiego na polski, za który odpowiadał Jakub Szamałek, pisarz także związany z CD Projekt RED, mocno odbiegał od amerykańskiej wersji, co podobno było decyzją

twórców gry, podyktowaną chęcią dostosowania komiksów do specyfiki naszego języka. Według rodzimych recenzentów był to jeden z największych błędów w całym komiksie. Ponadto jedni chwalili Kowalskiego, drudzy wytykali mu, że jego kreska jest zbyt delikatna. Dla sporej grupy krytyków wadą była także zbytnia „growość" opowieści i postaci, a także nagość w scenach licznych kąpieli (co stanowiło nawiązanie do *Dzikiego Gonu*), z kolei inni recenzenci traktowali jako wadę to, jak Tobin poradził sobie z twórczością Sapkowskiego. Tak czy inaczej, komiksowy wiedźmin, co stało się już tradycją, mocno podzielił fanów przygód płatnego zabójcy potworów.

Sporym zaskoczeniem okazał się za to kolejny album zatytułowany *Córka płomienia*, który swoją premierę miał w grudniu 2018 roku (w Polsce ukazał się w zbiorczym albumie, jak wszystkie komiksy o wiedźminie od Dark Horse, kilka miesięcy później). Za komiks odpowiadają dwie kobiety. Scenarzystką była tym razem Aleksandra Motyka, a rysowniczką Marianna Strychowska. Pierwsza z nich pracowała przy grze (w tym przy istotnym dla fabuły komiksu rozszerzeniu *Serca z kamienia*), więc posiadała doświadczenie w opowiadaniu historii o Geralcie, natomiast druga z zabójcą potworów kontakt miała za sprawą... wiedźmińskiej kolorowanki dla dorosłych, przy której pracowała jako ilustratorka. Ponadto wśród miłośników Białego Wilka Strychowska od dawna funkcjonowała jako ceniona autorka fanowskich grafik z ich ulubionego uniwersum. Kolory kładła natomiast Lauren Affe, był to zatem pierwszy w pełni kobiecy komiks o wiedźminie.

Wiedźmińska kolorowanka, wydawnictwo Studio JG, autorami kolorowanki są Marianna Strychowska i Scott Wade, Yu-Chen Tang

Źródło: fot. Patryk Młynek, z materiałów własnych autora

Jednak nie tylko dlatego wyróżnia się on na tle poprzednich albumów. Przede wszystkim obfituje w dynamiczną akcję i wiele nieprzewidzianych zwrotów fabularnych, podczas gdy wcześniejszym odsłonom nierzadko zarzucano przewidywalność. Wskazywały na to już same informacje prasowe oraz zapowiedzi wydawcy: „Geralt zostaje poproszony przez starego znajomego o wyjaśnienie tajemnicy potwora, który zakrada się nocami do jego córki. Podczas wykonywania zlecenia wiedźmin niespodziewanie – i wbrew swojej woli – wyrusza w szaloną, magiczną podróż z Novigradu wprost na dwór nieobliczalnego władcy, który rozkazuje mu dostarczyć głowę słynnego zabójcy... Geralta z Rivii.

Wiedźmin, zmuszony ukrywać swoją tożsamość, zostaje wplątany w sieć pałacowych intryg, zyskuje też nieoczekiwanych sojuszników i zajadłych wrogów. Wkrótce odkrywa również mroczny sekret zła, które nocami budzi się do życia w królewskich ogrodach”[60]. Jak widać, historia zapowiadała się naprawdę interesująco. Gdy dodać do tego Jaskra (po raz pierwszy na łamach komiksu od czasów adaptacji Polcha i Parowskiego), latający kufer, podróż do odległego Ofiru i intrygę, której ofiarą pada sam Geralt, okazało się, że fabularnie Motyka stworzyła niezwykle interesujący zarys historii wybijający się na tle innych. Warto także podkreślić kreskę Strychowskiej, która choć korzysta z growych wizerunków bohaterów, to doskonale radzi sobie z klimatem intryg i tajemnic, a ponadto dobrze wpisuje się w wiedźmińskie uniwersum, tworząc nowe, niewystępujące w nim wcześniej potwory. Jednak nie obyło się bez zastrzeżeń, głównie pod kątem rysowniczki, której zarzucano spore różnice stylistyczne w wykonaniu poszczególnych kadrów – raz miała to być forma lekka, a raz surowa i realistyczna. Zwracano też uwagę na jej problemy z prezentacją ruchu czy wykonaniem mimiki. Gromy spadły także na scenarzystkę, której zarzucano uczynienie z Geralta identycznej postaci jak w grze, a przy tym spore odstępstwa fabularne w stosunku do *Dzikiego Gonu* przy historii Jaskra (na przykład pominięcie związku z bardką Priscillą).

„Polski” komiks od wydawnictwa Dark Horse, scenarzystką jest Aleksandra Motyka, autorką okładki Marianna Strychowska

Źródło: fot. Patryk Młynek, z materiałów własnych autora

Jak widać, ostatni album od Dark Horse powtórzył swoistą prawidłowość dotyczącą wiedźmińskich adaptacji. Mianowicie każde podejście scenarzystów i rysowników do tematu wiedźmina było nie tylko trudnym i wymagającym zadaniem, ale również spotykało się z krytyczną oceną czytelników. Z jednej strony można zacytować znane

powiedzenie, że *de gustibus non est disputandum* – o gustach się nie dyskutuje – ale z drugiej strony komiksy o Geralcie od samego początku zderzały się z wielkimi oczekiwaniami. Początkowo był to efekt niezwykłej popularności prozy Sapkowskiego, potem popularności gry CD Projekt RED. W związku z tym wydaje się, że twórcy nie mieli wcale wiele możliwości, by w ramach powieści graficznej opowiedzieć losy Geralta po swojemu. Za każdym razem była to walka z porównywaniem do jednego z mediów i z wyobrażeniami odbiorców. Taki już chyba wiedźmiński los – cokolwiek powstaje w temacie Białego Wilka, czytelnicy, komiksiarze, widzowie czy gracze nie pozostają wobec tego obojętni. Zupełnie jak bohaterowie, których na swojej drodze spotykał Geralt...

INACZEJ NIŻ ZWYKLE

Rozmowa z Aleksandrą Motyką,
pisarką, scenarzystką gier wideo,
współautorką komiksu
Córka płomienia

Aleksandra Motyka

Źródło: fot. Mer Elfin, z archiwum Aleksandry Motyki

Jako pierwsza scenarzystka pisząca wiedźmiński komiks dla Dark Horse wprowadziła Pani postać Jaskra. Jednak wiązało się to z dość lakoniczną informacją o zakończeniu związku z Priscillą. Skąd taki pomysł?

Rzeczywiście, ta informacja pojawia się dość nieoczekiwanie, ale nie powiedziałabym, że to ostateczne rozstanie. Zarówno Jaskier, jak i Priscilla to silne osobowości, a ich związek to prawdziwa mieszanka wybuchowa – dlatego można się spodziewać, że będzie dość burzliwy i co jakiś czas ktoś komuś będzie tu pokazywał drzwi. Zdecydowanie nie chciałam „pozbyć się" Priscilli na dobre – mam do niej osobistą słabość, raz z racji piosenki, którą dla niej napisałam do gry, a dwa ponieważ wydaje mi się odbiciem postaci z opowiadania Sapkowskiego, Essi Daven. Lubię myśleć, że delikatna i poetyczna Essi dostała „drugie życie" w osobie dynamicznej i promiennej Priscilli.

Jakie możliwości daje scenarzyście wprowadzenie takiej postaci jak Jaskier?

Bardzo zależało mi, żeby w tej historii pojawił się Jaskier, ponieważ chciałam przedstawić jego relację z Geraltem od nieco innej strony niż zwykle – Jaskier zazwyczaj był tym, który pakuje wiedźmina w kłopoty albo nie potrafi sobie poradzić z własnymi problemami i trzeba go ratować, jak damę w opresji. Chciałam, żeby do tej historii Jaskier wniósł coś więcej niż tylko zamieszanie – i dlatego, chociaż ta przygoda zaczyna się podobnie jak opowiadanie *Ostatnie życzenie*, później Jaskier okazuje się bardzo przedsiębiorczą postacią, a w końcu ratuje i wiedźmina, i samego siebie. Zależało mi, żeby relacja Geralta i Jaskra była bardziej partnerska – ma to odbicie w strukturze scenariusza, który od drugiego zeszytu dzieli się na dwa przeplatające się ze sobą wątki: jeden to przygody Geralta prowadzącego wiedźmińskie śledztwo, a drugi przedstawia pałacowe intrygi, w których Jaskier zaskakująco dobrze się odnajduje. Jaskier był mi też potrzebny, ponieważ chciałam, żeby *Córka płomienia* miała w sobie coś z szekspirowskiej komedii

omyłek (stąd też perypetie z fałszywą tożsamością czy imię Celia), a chyba żadna postać z wiedźmińskiego świata nie pasuje do tej konwencji lepiej niż on. I wreszcie – polubiłam pisanie tekstów piosenek, a Jaskier, który w komiksie śpiewem zjednuje sobie serca wszystkich, oczywiście potrzebował świeżych utworów. Tę bardziej swawolną piosenkę, którą śpiewa dla Celii, napisałam sama, a z tą bardziej liryczną, prezentowaną na ofirskim dworze, pomagał mi Marcin Blacha.

W poprzednich komiksach Geralt wykrzykiwał znaki, w komiksie Pani i Marianny Strychowskiej już nie. Skąd ta zmiana?

Przyznaję, że nie przywiązywałam do tego większej wagi, ale bardziej podoba mi się rzucanie znaków bez wykrzykiwania ich – symbole poszczególnych znaków są już wszystkim dobrze znane, więc wystarczy ich graficzna reprezentacja. Staram się jak najbardziej ograniczać liczbę dymków – im częściej uda się coś pokazać, a nie powiedzieć, tym lepiej.

Przeniesienie akcji do Ofiru, o którym fani wiedźmina wcześniej nie wiedzieli zbyt wiele, z pewnością dało Paniom wiele możliwości. Jak wyglądały prace z tymi częściami komiksu, które rozgrywały się właśnie tam?

Moją główną inspiracją dla stworzenia tej historii był (oprócz *Latającego kufra* Andersena, oczywiście) dodatek do gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon. Serca z kamienia*, w którym wątek ofirski był taką ćwiartką pomarańczy, zaostrzającą apetyt na więcej. Na początek zebrałam wszystkie informacje, jakie mieliśmy o tej krainie, i uznałyśmy z Marianną, że Ofir kojarzy nam się najbardziej z imperium osmańskim, w którym współistniały różne narody i kultury. Starałyśmy się przedstawić tę różnorodność w stylu ubierania się postaci (Marianna zadbała szczególnie o to, żeby Jaskier miał okazję się wystroić jako „książę"), obyczajach. Zależało nam, żeby stolica Ofiru nie była taką stereotypową wschodnią „pocztówką" z pozłotką, niczym jakaś płaska

wersja Agrabahu, lecz by reprezentowała bogatą, złożoną kulturę. Z drugiej strony musiało być wystarczająco „egzotycznie”, by czytelnik czuł, że Geralt i Jaskier zawędrowali naprawdę daleko od domu. Nowa kraina oczywiście wymagała wprowadzenia nowych, nieznanych potworów. Zdecydowaliśmy się na ogniste węże, falaki, grasujące na cmentarzach demoniczne ptaki (inspirowane rukiem) i demona karina, „wiecznego towarzysza”. Wszystkie te poszukiwania poprzedzające spisanie scenariusza były świetną zabawą – pamiętam, że oglądałam niezliczone zdjęcia i rysunki perskich ogrodów i czytałam na zmianę *Księgę tysiąca i jednej nocy* i *Rękopis znaleziony w Saragossie*.

***Córka płomienia* pod wieloma względami wyróżnia się na tle poprzednich albumów. Jednym z powodów jest humor, którego za sprawą Jaskra nie brakuje. Jak na kartach komiksu pogodzić jego charakter z dość wyważonym i spokojnym Geraltem?**

Wygrywanie różnic w temperamencie Geralta i Jaskra to zawsze wdzięczny temat dla scen czy dialogów, więc tak naprawdę wcale nie zależało mi na godzeniu ich. Każdy z nich dodaje coś innego do klimatu tej opowieści i każdy na swój sposób pozwala się porwać urokowi Ofiru, przez co ich motywacje i zachowania zmieniają się na przestrzeni kolejnych zeszytów. Jaskier na początku głównie śmieszkuje, nawet w obliczu groźby śmierci, kiedy on i Geralt stają po raz pierwszy przed królem Ofiru, ale później jego historia staje się mroczniejsza – doświadcza straty i żałoby, a także jest zmuszony wreszcie stanąć na własnych nogach i sprytnie wykorzystać swoje atuty, żeby wyjść cało z tej awantury. Geralt w porównaniu z Jaskrem zawsze będzie się wydawał spokojniejszy, ale w żadnym razie nie jest w tej opowieści sztywniakiem. To prawda, że myśli praktycznie i na początku zupełnie nie ma ochoty na nową przygodę, ale też nie odmawia sobie przyjemności złośliwego dogryzania Jaskrowi lub puszczenia oka do czytelnika. Z kolei finał to swoisty triumf przewrotności i czarnego humoru wiedźmina, który również może być odbierany jako element

komiczny. Bardzo lubię historie, w których kolejne wydarzenia wywołują wyraźne zmiany nastroju, przez co opowieść staje się złożona i różnorodna – i starałam się, aby *Córka płomienia* też taka była. Są sceny, w których dominuje humor, ale też pojawia się groza, tajemnica, pożądanie, zemsta, świat pałacowych intryg...

Pozostając w temacie postaci, chciałbym zapytać o podejście bohaterów. Geralt charakterologicznie dość wyraźnie przypomina swój wirtualny odpowiednik. Jaskier jest jednak całkiem inny, bliżej mu do barda, którego znamy z powieści Sapkowskiego. Czy to była zamierzona strategia?

Tak, chciałam trochę „odświeżyć" postać Jaskra i pokazać go w nowej dla niego sytuacji. Z drugiej strony przyznaję, że trochę zaciera mi się granica między „książkowym" a „growym" Jaskrem; to postać łącząca w sobie różne cechy charakteru: awanturnicze błazeństwo, czułość poety, lojalność, porywczość... – dlatego każde jego „wystąpienie" jest trochę inne, a jednocześnie pozostaje postacią bardzo charakterystyczną i spójną. Zmierzenie się z tak ciekawą osobowością było dla mnie bardzo interesującym wyzwaniem.

***Córka płomienia* to pierwszy przypadek w serii od Dark Horse, przy którym pracują dwie Polki. Jak układała się współpraca z Marianną Strychowską?**

Jako że był to mój komiksowy debiut, nie wiedziałam na początku, czego mam się spodziewać, więc na wszelki wypadek przygotowałam kilka dokumentów opisujących dokładnie postaci, miejsca i ofirską atmosferę – okazały się dobrym punktem wyjściowym do dyskusji, jakie prowadziłyśmy z Marianną. Miałam wrażenie, że od początku rozumiałyśmy się w pół słowa; spędziłyśmy sporo czasu, przerzucając się referencjami graficznymi, komentując gust Jaskra i zastanawiając się nad tym, jakie męskie nakrycie głowy inspirowane kulturą osmańską jest jeszcze do przyjęcia, a jakie zaczyna niebezpiecznie przypominać abażur

od lampy. To naprawdę niesamowite uczucie widzieć, jak opisane kadry nagle ożywają – miałam jakieś swoje wyobrażenia, jak dane sceny mogłyby wyglądać, ale Mariannie bardzo często udawało się mnie zaskakiwać i zachwycać. Wydaje mi się, że stworzyłyśmy zgrany duet – na przykład zależało mi, żeby jak najwięcej przekazywać poprzez mimikę postaci, a Marianna ma do tego świetną rękę.

Historia wiedźmińskiego komiksu, licząca ponad 25 lat, ma pewną prawidłowość. Mianowicie to, co wymaga adaptacji z pierwowzoru – czy mówimy o opowiadaniach, czy o grach – budzi liczne kontrowersje i mieszane odczucia fanów. Natomiast elementy autorskie, jak historia czy na przykład potwory, z reguły przyjmowane są bardzo pozytywnie. Jak Pani myśli, z czego to wynika?

Wydaje mi się, że to problem wszystkich adaptacji – fani mają już swoje określone wyobrażenia i oczekiwania, i zawsze znajdzie się ktoś, komu nowa wizja nie przypadnie do gustu. Co do pozytywnego przyjęcia nowych elementów, to sądzę, że to zasługa świata, który stworzył Sapkowski – jest tak inspirujący i wyrazisty, że „dokładanie" do niego nowych elementów to sama przyjemność, i odbiorcy też to czują, i potrafią się tym cieszyć.

W *Córce płomienia* dużo się dzieje, opowieść jest dynamiczna i obfituje w wiele zaskoczeń. Przy tym można znaleźć wiele elementów współczesnych, jak aluzje społeczne, na przykład motyw klauzuli sumienia czy też gest facepalmu, który wykonuje Geralt. Ta strategia wyraźnie nawiązuje do elementów pojawiających się w grze. Czy taka była intencja?

Tak, ale zwyczaj przemycania aluzji do współczesności zapoczątkował już, oczywiście, autor wiedźmińskiej sagi. Myślę, że komentowanie aktualnych wydarzeń czy trendów za pomocą różnego rodzaju nawiązań i odniesień to wielka siła wiedźmina (i temat na inną, długą rozmowę);

to, że te nawiązania się ciągle aktualizują i zmieniają, sprawia, że niezależnie od tego, czy wędrujemy z Geraltem po Skellige, czy po ogrodach pałacowych w Ofirze – zawsze jesteśmy blisko fanów.

JEŚLI PRZYCZYNISZ SIĘ DO SCHWYTANIA GO, JEGO WYSOKOŚĆ KRÓL NIEBAS SZCZODRZE CIĘ WYNAGRODZI
SŁYSZAŁEŚ O NIM? JEST NORDLINGIEM, JAK WY.
ALEŻ OCZYWIŚCIE, ŻE SŁYSZAŁEM!
Yahhan assir.
TO ZNANY SZUBRAWIEC, LUBIEŻNIK I DEGENERAT
PRAWDZIWA ZAKAŁA WIEDŹMIŃSKIEGO CECHU!
W TAKIM RAZIE WIEDŹMIN LAMBERT OCHOCZO WYKONA ROZKAZ JEGO WYSOKOŚCI I DOSTARCZY MU GŁOWĘ GERALTA Z RIVII.

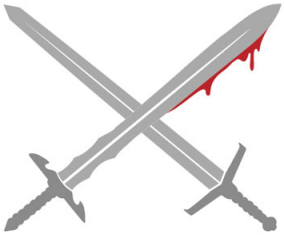
Kadry z komiksu *Córka płomienia*; Jaskier i Geralt w wykonaniu Marianny Strychowskiej, wydawnictwo Egmont

Źródło: fot. Patryk Młynek, z materiałów własnych autora

Pracowała Pani również jako scenarzystka przy grze *Wiedźmin: Dziki Gon*. Czym się różni pisanie historii do gry od pisania do

komiksu?

Przede wszystkim komiks to samodzielna, linearna historia – nie musi się łączyć z dwudziestoma *questami* na pięć różnych sposobów. To sprawia, że obmyślenie fabuły wydaje się prostsze, ale ja czułam presję, żeby w takim razie napisać naprawdę dobrą historię, która będzie atrakcyjna również dla graczy. Starałam się, żeby była to dynamiczna, „gęsta" opowieść, z jednej strony mocno osadzona w kontekście znanych fanom wydarzeń i postaci, z drugiej oferująca dużo nowego, autorskiego materiału. Na początku bardzo trudno było mi się przestawić z „growego" myślenia i czułam się, jakbym pisała kolejny dodatek. Pisanie scenariuszy do gier jest obłożone wieloma fabularnymi zakazami – to, co w książce czy komiksie sprawdziłoby się świetnie, w grze może wypaść średnio albo okazać się niemożliwe do zrealizowania, z różnych powodów. Zasad rządzących pisaniem scenariuszy do gier uczy się szybko, ale też potem trudno się wyzbyć tych przyzwyczajeń – i kiedy wreszcie mi się to udało, poczułam taką radosną wolność i zaczęłam się cieszyć zupełnie podstawowymi rzeczami, jakby to było jakieś wielkie objawienie. Nie musimy oglądać wszystkiego z perspektywy wiedźmina! Mogę mieć sceny BEZ GERALTA! Mogłabym opowiedzieć całą historię oczami Yennefer, gdybym miała taką fantazję! Geralt może się w ogóle nie odzywać! To było bardzo wyzwalające doświadczenie, ale nie udało mi się tak całkiem zapomnieć o grze, co już po oddaniu scenariusza uświadomiła mi Marianna. Pamiętam, że zapytała o liścik, który Jaskier przesłał Geraltowi – czy to mają być konkretne, czytelne słowa, czy raczej niewyraźne bazgroły, a ja bez namysłu odpowiedziałam: „Bazgroły, ale żeby z perspektywy gracza było jasne, że to list", na co Marianna odpisała z emotikonowym uśmieszkiem: „Aha, jasne: z perspektywy *gracza*"...



ATAK NA KINO!

Komercyjny sukces wiedźmińskiej sagi siłą rzeczy powinien zaprowadzić Geralta na wielki lub mały ekran. Dziś to oczywiste, jednak pod koniec XX wieku polska kinematografia była w zupełnie innym miejscu, niż jest obecnie. Podejmowanie decyzji przez producentów trwało niezwykle długo, a każde posunięcie musiało być gruntownie przemyślane. Wiąże się to z licznymi zmianami, jakie rodzima produkcja kinowa przechodziła w latach 90. ubiegłego wieku. Pamiętajmy, że za czasów PRL filmowcy byli zależni od PZPR, która decydowała o budżecie, dystrybucji oraz... przydziale sprzętu filmowego. System ten funkcjonował wiele lat i jego stabilność (przede wszystkim finansowa) powodowała, że na przykład kwestia oglądalności była drugorzędna. Jednak przemiany ustrojowe po 1989 roku spowodowały, że polski film musiał odnaleźć się w nowych warunkach i sprostać licznym wyzwaniom. Jednym z nich było samofinansowanie – znajdowanie sponsorów, gwarantowanie zysków dla inwestorów i szeroko rozumiana walka o rentowność produkcji filmowych, dlatego też podjęcie ryzyka ekranizacji nawet popularnych powieści nie było wcale oczywiste.

Kino zainteresowało się wiedźminem już kilka lat po publikacji opowiadań.

Tu jednak pojawia się dość istotny wątek. Andrzej Sapkowski w wywiadzie rzece udzielonym Stanisławowi Beresiowi wspomina, że kino zainteresowało się wiedźminem stosunkowo szybko, bo już kilka lat po pojawieniu się opowiadań. Kim byli ci, którzy jako pierwsi chcieli zekranizować przygody Geralta? Pewnym tropem są zbiory Filmoteki Narodowej – Instytutu Audiowizualnego (FINA). Znajdziemy tam szkic scenariusza filmowego autorstwa Dariusza Romanowskiego. Dokument

został złożony w 1989 roku w Zespole Filmowym OKO i dość luźno bazuje on na debiutanckim opowiadaniu Andrzeja Sapkowskiego. Choć to może za dużo powiedziane, ponieważ scenarzysta chciał wykorzystać kanwę *Wiedźmina* do opowiedzenia własnej, autorskiej historii. Geralt jest w niej ubogim rycerzem, który w karczmie szuka zaczepki, broniąc honoru damy serca. Wdaje się w bójkę, którą przerywa pojawienie się męża ukochanej. Bohater trafia do więzienia i w formie zadośćuczynienia ma pokonać strzygę, z którą po odczarowaniu odbywa stosunek. W tle jest jeszcze kilka wątków, awanturniczych walk i intryg politycznych (na przykład spisek w celu obalenia króla). Całość liczy sobie zaledwie kilka stron i powstała w momencie, gdy światło dzienne ujrzały zaledwie dwa opowiadania o wiedźminie (oraz historia o Korinie i Visennie), zatem autorska inwencja Dariusza Romanowskiego nie jest niczym dziwnym. W końcu nie miał on zbyt wielu materiałów, na których mógł bazować, więc teksty Sapkowskiego potraktował jedynie jako fabularne tło. Zaskakuje jednak, że tak szybko zdecydowano się na zakup praw do ekranizacji – konkretnie w sierpniu 1988 roku. Już wtedy ktoś musiał dostrzec spory potencjał w postaci Białego Wilka i całej historii. Projekt nie został zrealizowany, choć gdyby wyszedł on poza fazę powstania scenariusza, jest wielce prawdopodobne, że jego reżyserem byłby Marek Piestrak, odpowiedzialny w tamtym czasie za kino przygodowe w Zespole Filmowym OKO, który w 1987 roku święcił sukcesy z filmem *Klątwa Doliny Węży.* Ale to tylko gdybanie...

Kolejną kwestią dość istotną w zrozumieniu kontekstu ekranizacji losów Geralta z Rivii jest nikłe doświadczenie polskich twórców filmowych w produkowaniu filmów fantasy. W pewien sposób nawiązywały do tego gatunku *Akademia Pana Kleksa* i *Podróże Pana Kleksa* ze scenariuszem i w reżyserii Krzysztofa Gradowskiego, w latach 60. również można znaleźć kilka podobnych produkcji, jak chociażby *Duch z Canterville* Ewy i Czesława Petelskich czy kultowy *Rękopis znaleziony w Saragossie* Wojciecha Jerzego Hasa. Za film z elementami fantasy można w pewien sposób uznać *Kingsajz* Juliusza Machulskiego, podobnie jak *Przyjaciela wesołego diabła* z 1986 roku, jednak nie są to

produkcje osadzone bezpośrednio w gatunku, a jedynie zawierające elementy fantastyczne. Nie inaczej było z serialami, w których próżno szukać czystej fantasy z rycerzami, elfami i krasnoludami czy też magią. Trochę lepiej działo się ze science fiction, reprezentowaną chociażby przez filmy Piotra Szulkina.

Marek Piestrak – niedoszły reżyser *Wiedźmina* z końca lat 80. XX wieku

Źródło: fot. Marcin Gadomski/Super Express/Getty Images Poland

Nie oznacza to jednak, że polski widz w ogóle nie miał okazji zapoznać się z produkcjami z gatunku fantasy. Wręcz przeciwnie, nad Wisłą sporą popularnością cieszyły się chociażby przygody Conana z Arnoldem Schwarzeneggerem, film *Zaklęta w sokoła* Richarda Donnera oraz chętnie oglądane w latach 90. XX wieku seriale *Herkules* czy *Xena: wojownicza księżniczka.* Nie zapominajmy również, że był to czas rozkwitu rynku kaset VHS, a co za tym idzie, funkcjonowania wielu wypożyczalni, gdzie zainteresowani mogli sięgnąć po więcej filmów fantasy niż te, które emitowane były przez stacje telewizyjne. Właśnie w takich warunkach miał powstać *Wiedźmin*, opowieść z uwagi na charakter pisarstwa Andrzeja Sapkowskiego będąca w zasadzie – zdaniem na przykład Bogusława Polcha czy Marka Brodzkiego – gotowym scenariuszem filmowym.

Rzecz jasna brak doświadczenia filmowców to jedna sprawa, drugą jest samo podejście do wiedźmińskiej produkcji. Od początku uważano, że biorąc pod uwagę popularność opowiadań i sagi autorstwa Andrzeja Sapkowskiego, w materiale tkwi potencjał na komercyjny sukces. I tu pojawia się zasadniczy problem. Skoro zdecydowano się na produkcję, zainwestowano olbrzymie pieniądze w promocję, niejako biorąc przykład z hollywoodzkiego podejścia do marketingu jako jednej z gwarancji sukcesu, w dodatku widziano w temacie filmu potencjał, to dlaczego z artystycznego i fabularnego punktu widzenia film wygląda tak, a nie inaczej? Jest to jedno z wielu pytań, na które nie ma jednoznacznej odpowiedzi. Dużo więcej wiemy natomiast na temat marketingowej strony produkcji, która jak na czasy początków XXI wieku w Polsce robiła kolosalne wrażenie. I to właśnie jej warto się przyjrzeć, by zrozumieć, jak mocno pracowano nad tym, by wzbudzić zainteresowanie widowni, zwłaszcza tej, która wcześniej z prozą Sapkowskiego czy fantastyką w ogóle nie miała zbyt wiele do czynienia. *Wiedźmin* jest w tym aspekcie jednym z pierwszych polskich filmów, na który z marketingowego punktu widzenia mocny wpływ wywarł hollywoodzki system dystrybucyjny[61].

WIEDŹMIŃSKA SUPERPRODUKCJA

Od samego początku filmowy *Wiedźmin* był superprodukcją, z budżetem wynoszącym blisko 19 milionów złotych (niektóre źródła podają 18,2 miliona, inne nieco więcej). Pozostałe obrazy realizowane w tamtym czasie dysponowały środkami średnio w wysokości od 4 do 4,5 miliona złotych. Do dziś zresztą *Wiedźmin* znajduje się w pierwszej dwudziestce najdroższych rodzimych produkcji (a minęło już prawie dwadzieścia lat od premiery!). Warto jednak zaznaczyć, że ogromną kwotę poświęcono tylko na marketing. Było to aż siedem milionów złotych, podczas gdy w tym okresie przeciętny fundusz promocyjny filmu nie przekraczał półtora, maksymalnie dwóch milionów. Nawet dziś te liczby mogą imponować, są jednak zrozumiałe – chodziło o to, żeby o *Wiedźminie* usłyszeli wszyscy, nie tylko fani prozy Sapkowskiego. Ekranizacja miała być opłacalna, na czym bardzo zależało głównemu dystrybutorowi, firmie Vision, producentowi Lwu Rywinowi i Telewizji Polskiej, która była koproducentem serialu. Jeśli odliczyć od całości środków fundusz na reklamę, to zostaje w przybliżeniu 12 milionów złotych. Za taką kwotę mogły powstać średnio dwa–trzy filmy. Sęk w tym, że za te środki stworzono trwającą sto trzydzieści minut produkcję dla kin i trzynaście pięćdziesięciominutowych odcinków. W uproszczeniu daje to (nie licząc filmu) ponad dziesięć godzin materiału, czyli przynajmniej kilka pełnometrażowych obrazów. Przyjmując taką perspektywę, budżet na realizację *Wiedźmina* wcale nie wydaje się taki ogromny.

Wiedźmin był superprodukcją, z budżetem wynoszącym blisko 19 milionów złotych.

A skoro o wielkich pieniądzach mowa, to jak wykorzystano je w celach marketingowych? Jak zachęcano do poznawania filmowych

przygód Geralta? Na przykład za pomocą nośników zewnętrznych – w wielu polskich miastach (Warszawa, Poznań, Gdańsk, Kraków, Gdynia i Łódź) wisiały ogromne (od 80 do 300 m^2) reklamy wielkoformatowe. Oprócz tego w całej Polsce pojawiły się citylighty, czyli podświetlane tablice, jakie można zobaczyć na ulicach, przystankach itp. Nie szczędzono też środków na promocję w prasie czy spoty telewizyjne, emitowane oczywiście w najlepszym czasie antenowym. We współpracy z radiem RMF FM zorganizowano czytanie prozy Sapkowskiego. Przez trzy miesiące Michał Żebrowski, wcielający się w filmowego Geralta, na antenie radia czytał fragmenty opowiadań i sagi, dzięki czemu słuchacze mogli zapoznać się ze światem wiedźmina.

Michał Żebrowski jako Geralt z Rivii. Kadr z serialu *Wiedźmin* (odcinek pt. *Dolina Kwiatów*), reż. Marek Brodzki

Źródło: https://www.youtube.com/watch?v=hh-vOBMqa2w&list=PLmrJGkLA1GSPdo_NJrrssjrsu5cECVUyd&index=3 [dostęp 22.02.2020], materiały Telewizji Polskiej

---

Oprócz radia powstawaniem rodzimej superprodukcji żywo interesowała się również prasa. Przez prawie okrągły rok przed premierą regularnie informowała o kulisach powstawania filmu, zamieszczając reportaże z planu okraszone fotosami, liczne felietony na temat realizacji

produkcji czy publikując wywiady z twórcami. Oprócz pism poświęconych fantastyce czy kinematografii (co zrozumiałe) żywe zainteresowanie wykazywały takie magazyny jak „Polityka”, „Przekrój”, „Wprost”, „Newsweek” czy nawet niezwykle poczytne dzienniki: „Rzeczpospolita” czy „Gazeta Wyborcza”. Fotosy z planu regularnie publikowała adresowana do kobiet „Viva”, zachwycając się Geraltem – Michałem Żebrowskim i jego filmową miłością, Yennefer – Grażyną Wolszczak. Materiał promujący film zamieścił również „CKM”, publikując sesję z Grażyną Wolszczak, opatrzoną tytułem *Dziewczyna Wiedźmina*. Informacje o ekranizacji pojawiały się też w „Playboyu” czy nawet... „Gościu Niedzielnym”.

Grażyna Wolszczak (fot. Marcin Janiszewski) – „Dziewczyna Wiedźmina” w sesji dla czasopisma „CKM” z grudnia 2001 roku

Źródło: fot. Patryk Młynek, z materiałów własnych autora

Mówiąc wprost, *Wiedźmin* szybko stał się sprawą narodową. Miał to być obraz, który zachwyci ludzi, stanie się hitem sprzedażowym czy nawet, jak sądził Maciej Parowski, zainteresuje zachodnich filmowców

polską fantastyką, a i w Polsce przysporzy Sapkowskiemu czytelników. By podsycić zainteresowanie i zachęcić ludzi do wspólnego zaangażowania w odliczanie do premiery, na kilka tygodni przed samym wydarzeniem, w sobotę 20 października 2001 na warszawskich Polach Mokotowskich odbył się promocyjny Piknik Wiedźmiński, na którym zjawiło się ponad dziesięć tysięcy osób. W trakcie imprezy uczestnicy oglądali pokazy walk organizowane przez bractwa rycerskie, brali udział w licznych konkursach, na rozstawionych telebimach mogli obejrzeć fragmenty filmu czy unikatowe materiały z planu. Swoje stoiska mieli także charakteryzatorzy, którzy wykonywali na twarzach sztuczne blizny i rany, co szczególnie podobało się dzieciom. Atrakcje terenowe nie były jedynym sposobem podkręcania atmosfery. Kolejny, jak na rok 2001 unikatowy w Polsce, sposób promocji to konkurs polegający na rozwiązywaniu zagadek otrzymanych SMS-em. Do wygrania była półkilogramowa kula złota. Należało chociażby czytać w określonym dniu wskazaną gazetę, gdzie miało pojawić się konkretne zadanie. Niekiedy wymagano obejrzenia spotu w sali kinowej czy na bilbordach i ściennych wyświetlaczach. Spoty z zagadkami emitowało też RMF FM oraz publikował „Super Express”[62]. Wszystkie te działania, oprócz oczywistej reklamy samego filmu, miały na celu przywiązanie Polaków do marki *Wiedźmin*, co później powtarzano w przypadku gier o Geralcie z Rivii.

20 października 2001 na warszawskich Polach Mokotowskich odbył się Piknik Wiedźmiński.

Producenci sięgnęli po jeszcze jeden chwyt marketingowy – Robert Gawliński, lider zespołu Wilki, zaśpiewał piosenkę promującą film pod tytułem *Nie pokonasz miłości*, która dość szybko stała się radiowym przebojem. Kompozytorem był Grzegorz Ciechowski, przygotowujący również muzykę do filmu. Obecność „na pokładzie” dwóch gwiazd

polskiej muzyki miała stanowić kolejny atut produkcji. To nie koniec działań reklamowych: pojawiły się różne gadżety, na przykład niewielkie figurki przedstawiające Michała Żebrowskiego jako wiedźmina, koszulki, kubki czy nawet repliki medalionu Białego Wilka. Jak wspominał Bogusław Polch, planowano także specjalną edycję wiedźmińskiego komiksu połączoną z fotosami z filmu, ale ostatecznie do tego nie doszło. Okoliczności są jednak niezmiernie ciekawe, bo dotykają istotnej kwestii – w cieple promocji filmu każdy chciał się ogrzać, nawet wydawca komiksu, czyli Prószyński i S-ka. Nie zgodził się jednak sam rysownik, który w wywiadzie dla portalu Esensja z 2002 tak opisywał sprawę: „Wydawca komiksowego *Wiedźmina* natomiast tak sobie wykombinował, że zrobi reedycję ze zdjęciami filmowymi. Najpierw zawarł ze mną umowę na wznowienie mojej pracy, a potem mi mówi, że zrobi ze zdjęciami. Ja wtedy mówię: »Zaraz, zaraz, czegoś tu nie rozumiem, co my tu robimy? Czy robimy komiks, czy reklamę dla filmu?«. Ale my musimy – jak twierdził wydawca – tak zrobić, bo to nam powiększy sprzedaż. Ja mówię: »Spokojnie. Tak czy tak się sprzeda, bo sam fakt istnienia tych dwóch rzeczy naraz na rynku spowoduje, że zainteresowanie zadziała w obie strony«. Po ogromnych naciskach uznałem, że owszem, mogę dopuścić fakt istnienia zdjęć w moim komiksie, ale tylko i wyłącznie po zakończeniu historii, na końcu, jako osobną rzecz. I jeszcze pod warunkiem, że porozumiem się z producentem filmowym. I zaczęły się podchody. Z jednej strony chcieli na mnie wymusić, aby te zdjęcia szły na początku każdego opowiadania, a poza tym jeszcze na okładce. Więc mówię: »Panowie, spokojnie. Najpierw musimy się umówić, czyje co jest, a jeżeli chcecie mieć okładkę, to ja mam nawet gotowy projekt. Możemy zrobić pół okładki mojego Wiedźmina, a drugie pół twarzy Żebrowskiego, zmontujemy to komputerowo i będzie to kapitalna okładka, to będzie po prostu hit. Ale mam swoje warunki«. Krótkie zdanie, że twórcy filmu oświadczają, że zainspirowały ich wątki z twórczości Polcha. Taka notatka na końcu czołówki i w epizodach telewizyjnych oraz zawarcie kontraktu na odpłatne wykorzystanie produktu. I wtedy okazało się, że

cokolwiek im zaproponowałem, to wszystko było za dużo. Tłumaczyli się, że oni korzystali z tego samego materiału, co i ja, więc stąd to niezwykłe podobieństwo. Ale w argument, że z przepisu na babkę wielkanocną, ktokolwiek i gdziekolwiek na świecie ją zrobi, to zawsze mu taka sama babka wyjdzie, bo korzysta z tych samych składników – to ja nie wierzę. Bo są rzeczy, które ja inaczej narysowałem, niż opisał to Sapkowski, a w filmie jest to pokazane tak, jak ja narysowałem, a nie jak opisywał to Andrzej. I w tym momencie pomysł wspólnego wydania padł, aczkolwiek nie sądzę, żebym miał zbyt wygórowane żądania, zwłaszcza że nie doczekałem się jakiejkolwiek propozycji zadośćuczynienia od Vision”[63].

Michał Żebrowski w trakcie Pikniku Wiedźmińskiego, fot. Dariusz Redos

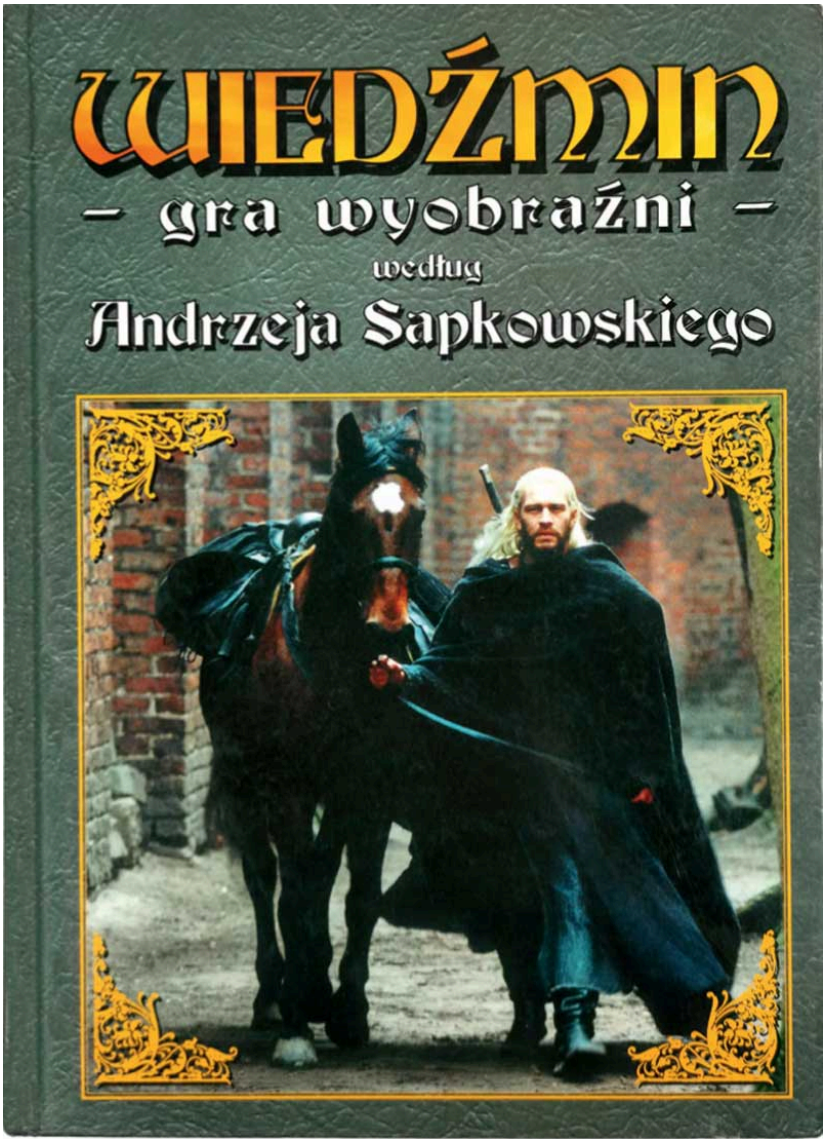
Źródło: Dariusz Redos/Reporter

Specjalnej, „filmowej” reedycji nie było, a prawne potyczki Bogusława Polcha z dystrybutorem filmu nie doczekały się rozwiązania. Mimo to tuż przed premierą Prószyński i S-ka wydał całość komiksu w dwóch albumach, ale bez wstawek filmowych. Przygotowano również nowe wydania sagi. Na rynku pojawił się także podręcznik do

papierowej RPG *Wiedźmin: gra wyobraźni*, osadzonej w systemie opublikowanym przez wydawnictwo MAG, w tamtym czasie potentata na polskim rynku gier fabularnych. Wydarzenie można określić jako pionierskie, z powodu zasadniczo odmiennej koncepcji podejścia do samego brania udziału w grze. Skupiono się bardziej na immersji, czyli wczuciu się w odgrywane postaci i świat, na przykład kazano graczom wykorzystywać ciepłą wodę, by pochlapać nią innego uczestnika, co miało imitować chluśnięcie krwią po cięciu mieczem. Dziś brzmi to może zabawnie, jednak wtedy takie podejście było dość nowatorskie na rodzimym rynku. Mocno akcentowano również połączenie z filmem, zwłaszcza że liczono, iż po grę sięgnie grono odbiorców niemających wcześniej nic wspólnego z tym medium. Zachęcić miał ich między innymi widniejący na okładce Michał Żebrowski z koniem oraz znajdujące się w środku liczne fotosy. Ogłoszono nawet konkurs, w którym nagrodami były repliki broni filmowego Geralta – miecza i sztyletu. Mało tego, na premierze gościli Andrzej Sapkowski oraz Grażyna Wolszczak, co wyraźnie wskazuje, jak szerokie spektrum miała machina promocyjna filmu i jak wiele firm było w nią zaangażowanych. Również nakład podręcznika nie należał do niskich – wynosił 15 tysięcy egzemplarzy. Jednak po premierze *Wiedźmina*, gdy ukazywały się dodatki fabularne do gry, twórcy zdecydowali się na inną szatę graficzną niż ta związana z ekranizacją. Powodem miała być chęć uniknięcia powiązań z filmem.

Ten medalion autorstwa Bogusława Polcha był przedmiotem słynnego sporu. Tu wzór z grafiki bonusowej ze zbiorowego wydania komiksu *Wiedźmin* z 2015 roku, wydawnictwo Prószyński i S-ka

Źródło: fot. Patryk Młynek, z materiałów własnych autora



Okładka podręcznika do wiedźmińskiej gry wyobraźni, wydawnictwo MAG

Źródło: fot. Patryk Młynek, z materiałów własnych autora

Po latach trudno stwierdzić, czy rzeczywiście producenci i dystrybutorzy osiągnęli zamierzony efekt. Zajmujący się filmem i serialem o wiedźminie Robert Dudziński ma na ten temat jednoznaczną opinię: „Kampania marketingowa z pewnością przyniosła zamierzony efekt – *Wiedźmin* stał się filmem, który wdarł się (przynajmniej na chwilę) do powszechnego dyskursu i który masowa publiczność identyfikowała bez problemu. Dość powiedzieć, że pod koniec 2001

roku na okładce prawicowego „Najwyższego Czasu” pojawił się fotomontaż, na którym filmowy wiedźmin ma twarz Andrzeja Leppera, a w jednym z odcinków *Świata według Kiepskich* twórcy umieścili gag zbudowany wokół rozważań, który z głównych bohaterów zagra tytułową rolę w adaptacji prozy Sapkowskiego. W związku z tym zarówno Paździoch, jak i Borysek występują w tym odcinku odpowiednio ucharakteryzowani, z ikonicznymi elementami wiedźmina w interpretacji Brodzkiego”[64]. Co ciekawe, fakty, które przywołuje badacz miały miejsce już po premierze filmu, zatem może rzeczywiście udało się filmowego *Wiedźmina* pokazać odbiorcom jako ważne wydarzenie kulturalne w ówczesnej Polsce.

Filmowo-serialowa ekipa: w dolnym rzędzie od lewej Jaskier (Z. Zamachowski), Yennefer (G. Wolszczak), Geralt (M. Żebrowski) i Filavandrel (D. Olbrychski). W środkowym rzędzie trzeci od lewej Marek Brodzki, Grzegorz Ciechowski i Michał Szczerbic

Źródło: fot. studio69/Getty Images Poland

Grzegorz Ciechowski, autor muzyki do filmu i serialu

Źródło: fot. studio69/Getty Images Poland

GERALT, GWIAZDY I PÓŁ ROKU W TERENIE

Reżyserem filmu i serialu został Marek Brodzki, który przez wiele lat był drugim reżyserem i na swoim koncie miał współpracę z Andrzejem Wajdą, Volkerem Schlöndorffem, Krzysztofem Zanussim, Romanem Polańskim czy Stevenem Spielbergiem (przy *Liście Schindlera* w 1993 roku). Wprawdzie zrealizował samodzielnie jeden sezon ciepło przyjętego serialu telewizyjnego *Miasteczko*, ale to *Wiedźmin* miał być dla reżysera filmowym debiutem.

Jak dziś wspomina, przez kilka lat walczył o zainteresowanie sponsorów i producentów tematem wiedźmina: „Przez siedem lat próbowałem przekonać różnych producentów, żeby wziąć na warsztat książki Sapkowskiego. Oczywiście nie sam, bo to nie były takie czasy. Długo nie mogłem awansować w filmowej hierarchii z drugiego reżysera na pierwszego, bo żadnemu producentowi nie zależało na tym, by stracić dobrego tak zwanego 1AD. W końcu jednak to się wydarzyło. Zacząłem pracować nad serialem *Miasteczko* z Maciejem Wojtyszką. Fajny serial. Sukces. Niedługo później Telewizja Polska, firma Heritage Films Lwa Rywina i Włodzimierz Otulak z Vision postanowili zaryzykować z *Wiedźminem*”[65]. Kiedy finalnie się udało, poza uporem dał znać o sobie istotny talent Brodzkiego – zdolności plastyczne (reżyser jest plastykiem z wykształcenia). To on zaprojektował między innymi miecz Geralta, wykuty później przez Krzysztofa Czeczotkę, a także pracował nad tym, by uchwycić polskie pejzaże, co nawet po latach stanowi miły dla oka element, szczególnie wyeksponowany w serialu.

Spore kontrowersje wywołało obsadzenie głównych ról.

Scenarzystą został Michał Szczerbic, doświadczony producent, mający na koncie kilkadziesiąt lat pracy w kinematografii, ale zaledwie jeden napisany wcześniej scenariusz (do dramatu akcji *Prawo ojca*). Za montaż odpowiadała Wanda Zeman, legenda polskiego montażu filmowego, natomiast muzykę, jak już wiemy, skomponował Grzegorz Ciechowski w towarzystwie Zbigniewa Krzywańskiego i Alicji Węgorzewskiej, tworzącej wokal ilustracyjny. W ekipie filmowej pojawiło się zatem sporo nieprzypadkowych nazwisk, co zrozumiałe w wypadku tak wyczekiwanego filmu.

Podobnie rzecz się miała z obsadą. Do pracy nad *Wiedźminem* zaproszono znanych i cenionych, ale przede wszystkim popularnych aktorów. Wśród nich pojawili się między innymi: Zbigniew Zamachowski (Jaskier), Ewa Wiśniewska (królowa Calanthe), Agata Buzek (królewna Pavetta), Anna Dymna (Nenneke), Andrzej Chyra (Borch Trzy Kawki), Jerzy Nowak (Vesemir), Maciej Kozłowski (wiedźmin Gwidon/hrabia Falwick), Agnieszka Sitek (wiedźminka Adela), Dorota Kamińska (Eithne), Rafał Królikowski (król Niedamir), Daniel Olbrychski (Filavandrel, król elfów), Mirosław Zbrojewicz (wiedźmin Sorel), Olgierd Łukaszewicz (czarodziej Stregobor), Marek Walczewski (rycerz Eyck z Denesle), Ryszard Kotys (już wtedy popularny jako Paździoch ze *Świata według Kiepskich*)[66], młodzi Paweł Małaszyński (rola epizodyczna) i Maria Peszek (Iola) oraz ważny również później dla historii wiedźmina Jarosław Boberek (Yarpen Zigrin). Taka obsada musiała robić wrażenie, jednocześnie stanowiąc gwarancję tego, że ludzie przyjdą do kina.

Spore kontrowersje wywołał za to wybór Michała Żebrowskiego do roli Geralta oraz Grażyny Wolszczak jako Yennefer. Żebrowski, niezwykle popularny aktor, który zagrał wcześniej Skrzetuskiego w *Ogniem i mieczem* Jerzego Hoffmana oraz Tadeusza w *Panu Tadeuszu* Andrzeja Wajdy, był wtedy gwarancją zainteresowania widowni, w szczególności zaś płci pięknej, gdyż w tamtym czasie kreowano go w mediach na pierwszego amanta polskiego kina.

Mimo entuzjazmu reżysera co do obsadzenia Żebrowskiego fanów przygód Geralta z Rivii ten wybór nie zachwycił. Powstał nawet „Komitet Obrony Jedynie Słusznego Wizerunku Wiedźmina", pod którego protestem podpisało się 650 osób. Przedstawiciele Komitetu zwracali uwagę na to, że Żebrowski jest przede wszystkim amantem, bawidamkiem niczym Tadeusz Soplica, że jest za chudy, nie jest posępny oraz jest „słodkim, wypacykowanym chłoptasiem", jak wtedy mówiono. Taki wizerunek aktora miał się kłócić z wizją czytelników, którzy zupełnie inaczej wyobrażali sobie wiedźmina. Oberwało się też Grażynie Wolszczak. Zarzucano jej, że nie jest topową aktorką, jej rysy nie pasują do książkowego opisu Yennefer (chodziło o charakterystyczny dla czarodziejki kształt twarzy), wytykano jej również wiek. Komitet nie miał oczywiście żadnego wpływu na decyzje twórców filmu i serialu, jednak sam fakt zaistnienia takiej „organizacji" był dla twórców niemałym zaskoczeniem. Prawdopodobnie pierwszy raz polscy filmowcy zetknęli się wtedy z fandomem i jego stanowczym sprzeciwem wobec „szargania świętości" zorganizowanym w takiej formie.

To nie koniec kontrowersji. Pojawiła się bowiem kwestia wizualnych nawiązań do komiksu wiedźmińskiego spółki Parowski-Polch. Co ciekawe, Maciej Parowski pojawił się nawet na planie, gdzie miał kilkukrotnie zetknąć się z producentem Lwem Rywinem. Natomiast rysownik, już po premierze filmu, grzmiał, iż wykorzystano bez jego wiedzy i zgody niektóre elementy, na przykład podkowy pod oczami Geralta (faktycznie Sapkowski o nich nie wspomina), wizerunek krasnoludów czy kształt wiedźmińskiego medalionu. Maciej Parowski wspominał wielokrotnie, że albumy z komiksami walały się po planie. Twierdził też, że sam Lew Rywin na pytanie, czy korzystano z komiksów wiedźmińskich w formie jakiejkolwiek inspiracji, odpowiedział: „To pytanie już zawiera odpowiedź". Mimo tego w napisach końcowych nie znalazła się żadna adnotacja na ten temat.

Wróćmy jednak do samej produkcji filmu. Przede wszystkim proces kręcenia trwał dość długo, bo od 21 lipca 2000 roku do 14 marca 2001

roku, co daje ponad pół roku dni zdjęciowych. Już samo to było wielkim przedsięwzięciem, ponieważ o ile aktorów drugoplanowych z ich grafikami można bez większego trudu „zgrać” z harmonogramem, o tyle Michał Żebrowski jako Geralt na planie przebywał cały czas. Nawet dziś dopasowanie terminów w taki sposób, by aktor mógł poświęcić ponad 160 dni na zdjęcia, jest niezwykłą rzadkością. Należy jednak pamiętać, że kręcono serial, stąd taki czas poświęcony na zdjęcia.

Rzeczą, która miała pozytywnie zaskoczyć widzów, były krajobrazy. Realizatorzy wykorzystali malownicze plenery Gór Świętokrzyskich, Karkonoszy, kamieniołomu Grabina (Kielce), Kazunia koło Modlina czy też zamków w Malborku, Gniewie, Bolkowie oraz zamku Grodziec. Podobno niektóre z filmowych dekoracji do tej pory można znaleźć w Malborku czy w Grodźcu... Niespodzianką, chociaż niekoniecznie pozytywną zdaniem wielu odbiorców, okazała się również wschodnia estetyka, do której odwołuje się ekranizacja. Geralt walczy japońską kataną, co było autorskim pomysłem samego reżysera: „Była mi bardzo bliska kultura Wschodu, sztuki walki. Geralt nosi strój lekko inspirowany Wschodem, ma miecz, który nieco przypomina japońską katanę. To mój pomysł, biorę to na klatę. Najpierw narysowałem swoją wersję miecza, a potem pan Piotr Czeczotka go przepięknie wykuł”[67]. U Sapkowskiego wiedźmin walczył półtoraręcznym mieczem, ale, jak twierdzą twórcy obrazu, chodziło o zmianę dynamiki scen walki, których w *Wiedźminie* nie brakuje.

Tu pojawia się jednak pewna ciekawostka. Niedługo przed premierą filmu Grzegorz Ciechowski w rozmowie z Maciejem Parowskim przyznał się, że pomysły na zakon i walki aikido są jego autorstwa i to on podrzucił je Michałowi Szczerbicowi, z którym się przyjaźnił. Muzyk wspominał to w ten sposób: „Zacząłem od skontaktowania go [Michała Szczerbica – przyp. autora] z Jackiem Wysockim, mistrzem aikido. W polskim kinie jest wielu speców od szermierki, ale technika wiedźmina kojarzyła mi się ze wschodnimi sztukami walki, a tu Jacek nie ma sobie równych”[68]. Niezależnie od tego, od kogo ostatecznie

azjatycki sznyt wziął swój początek, katana czy styl aikido w oczach widowni mocno kłóciły się z wyobrażeniem na temat wiedźmińskiej walki i oręża.

W scenach walki Michał Żebrowski nie korzystał z pomocy dublerów.

Trzeba przyznać, że Michał Żebrowski bardzo intensywnie przygotowywał się do roli właśnie pod kątem sprawności fizycznej. Poświęcił blisko siedem miesięcy, by trenując codziennie po kilka godzin pod okiem Jacka Wysockiego, mistrza aikido, udoskonalić swoje umiejętności. Dzięki temu sceny walki miały być dużo bardziej realistyczne, zwłaszcza że aktor nie korzystał w nich z pomocy dublerów. Jak sam przyznaje, przeszedł wtedy sporą metamorfozę. Przybrał na wadze, uczęszczał regularnie na siłownię, a przy tym od jakiegoś czasu systematycznie uprawiał boks (co jest jego pasją). Żebrowski z dużą świadomością już przed premierą wypowiadał się o samej postaci Geralta i o swoim zadaniu. Wspominał: „Trzeba się skupić na tym, co jest u niego [Geralta – przyp. autora] bardziej niejednoznaczne, i równocześnie tak wyważyć racje, żeby był on bohaterem przez ludzi aprobowanym, akceptowanym. Bo nie można akceptować zła bez powodu – wtedy byłby to antybohater. Starałem się przedstawić Geralta jako osobę pobudzającą do myślenia, wzbudzającą kontrowersje – czyli osobę, po stronie której są racje, ale i wątpliwości”[69]. Zrozumienie postaci, jakie deklarował Żebrowski, zostało, przynajmniej częściowo, docenione przez widzów. Jednak poza tym oraz niezaprzeczalną dynamiką Geralta i jego zwinnością w oczy rzuca się również... ciemny zarost, który już po premierze wywołał spore dyskusje. Książkowy Geralt w wyniku przemiany w wiedźmina, czyli Próby Traw, całkowicie zatracił pigment, stąd jego mlecznobiałe włosy. W filmie z jakiegoś powodu Michał Żebrowski ma ciemny zarost, choć w serialu dość dokładnie pokazano i Próbę Traw, i utratę pigmentu.

Uwagę zwraca także kolejny element wschodni – charakterystyczne szaty stylizowane na ubiór wojowników aikido, a także przedstawienie wiedźminów jako zakonu rycerzy z kodeksem honorowym i zasadami, co w pewien sposób przypomina japońskich samurajów. Te ostatnie zabiegi miały za zadanie objaśnić widzowi specyfikę wiedźminów w prosty i przystępny sposób, choć nie było to zgodne z literackim pierwowzorem i nie zostało przyjęte ze zrozumieniem przez fanów Andrzeja Sapkowskiego. Część widowni była zaskoczona niepotrzebnym, jej zdaniem, „dopisywaniem" nowych elementów. Nie tylko to spotkało się z negatywnym przyjęciem odbiorców.

Kontrowersje wzbudził też wybór odtwórczyni Yennefer, czyli Grażyny Wolszczak, która, jak sama przyznaje, nie całkiem była gotowa do tej roli. „Musiałam się nauczyć jeździć konno, bo wcześniej miałam o tym blade pojęcie. Niestety, z tym moim koniem miałam nie najlepsze doświadczenia, w związku z tym już pewnie nie będę kontynuować tej przygody, chyba żeby się pojawiła taka konieczność na planie filmowym", przyznawała tuż przed premierą[70]. Wywiady z aktorką z tego okresu są dla naszych rozważań znaczące, ponieważ Wolszczak, jako pierwsza i jedyna z całej ekipy, często wypowiadała się na temat szumu medialnego wokół ekranizacji. Tak na przykład komentowała na bieżąco krytykę obsady przez czytelników prozy Sapkowskiego: „Było to dla mnie dość zaskakujące. Na początku nie bardzo rozumiałam, czym spowodowany jest ten zamęt. Kiedy przeczytałam książkę, stało się to dla mnie częściowo jasne; nadal jednak nie uważałam, że potrzebny jest aż taki ferment. Przejmowanie się tym wszystkim byłoby z mojej strony nierozsądne. Wiadomo, że w sytuacji, gdy każdy ma własną wizję poszczególnych postaci, przywiązany jest do swojego sposobu widzenia książkowego świata, nie sposób spełnić oczekiwania wszystkich czytelników"[71].

Aktorka, nawiązując do zbyt dużego (według niej) rozgłosu, jaki towarzyszył postaci Yennefer, publicznie wyrażała obawy o to, na ile po skończonym montażu jej bohaterka zaistnieje w kinie, a na ile w serialu.

Otwarcie przyznawała też, że rola Yennefer wcale nie musi być dla niej żadnym przełomem: „Z tego, co widziałam na projekcji, nie wygląda na to [by był to przełom – przyp. autora]. U Sapkowskiego jest to jedna z kluczowych postaci, a w filmie została właściwie zredukowana do zwykłej, jednej z przygód, które się wydarzają. Bardzo tego żałuję. Będzie tego trochę więcej w serialu, gdzie zostanie przedstawiona opowieść o tym, jak Yennefer poznała wiedźmina, jak to wszystko wyglądało i jak się rozstali”[72]. I rzeczywiście, w samym filmie Yennefer pojawia się zaledwie przez kilka minut, natomiast w serialu twórcy poświęcili jej relacji z wiedźminem osobny odcinek. To właśnie w nim widzowie mieli okazję zobaczyć scenę erotyczną z udziałem Yen i Geralta. Choć, jak przyznaje aktorka, scena pozostawia pewien niedosyt: „Sytuacja wyglądała tak, że równocześnie z fabułą filmu kręcony był również serial. Wiadomo było, że widownia będzie »nie po 23«, więc siłą rzeczy te sceny wyglądają, jak wyglądają – czyli powiedzmy... soft [śmiech]. Na pewno można tam było bardziej pohulać...”[73].

W filmie Yennefer pojawia się zaledwie przez kilka minut.

Wypowiedzi Wolszczak w porównaniu z tym, co przed premierą filmu mówili inni aktorzy, dziś wydają się bardzo odważne, wskazujące na – być może – zbyt kurczowe trzymanie się przez ekipę scenariusza. Z kolei Zbigniew Zamachowski, filmowy Jaskier, zwracał uwagę na inny problem. Podkreślał cienką granicę między wiarygodną grą aktorską a śmiesznością, w którą niezwykle łatwo popaść. Już w materiałach promujących film zaznaczał: „*Wiedźmin* to film kostiumowy, który jednak nie jest osadzony tak naprawdę w żadnej epoce. I zasadniczą kwestią dla mnie i chyba dla wszystkich (oczywiście, poza sprawnym zrealizowaniem filmu) było uwiarygodnienie tego świata fantastycznego. W tym świecie muszą być

prawdziwe relacje między postaciami, muszą być prawdziwe konflikty, prawdziwe zdarzenia. I nawet to, co »z gruntu« jest nieprawdziwe, przynajmniej nie dopuszczamy takiej możliwości, czyli smoki, potwory i tak dalej – one też muszą być prawdziwe w jakiś sposób. W związku z tym granie też się trochę różniło, ponieważ trzeba było hiperwiarygodnie to wszystko odtworzyć. Jeżeli mam rozmowę z Geraltem, w której co drugie słowo pada smok, potwór, elf i tak dalej – to pojawia się cienka granica między tym, co może być rzeczywistością, a taką niepożądaną bajką dla dzieci, w którą się już wcale nie wierzy i która w niepożądanych momentach może wywoływać salwy śmiechu na widowni”[74]. Jak się później okazało, słowa aktora były poniekąd prorocze.

SMOK, STRZYGA I ELIKSIRY

Jednym z elementów, który od samego początku pobudzał wyobraźnię widzów, były efekty specjalne oraz potwory. Nie ulegało wątpliwości, że Biały Wilk ma mieć pionowe źrenice, używać znaków, czarodzieje mają rzucać zaklęcia, a bestie muszą być straszne. Zrozumiałe więc, że te elementy powinny być spektakularne. Trudno zresztą wyobrazić sobie opowieść o czarodziejach i zabójcy potworów bez... magii i potworów. A jednak niewiele zabrakło, by faktycznie tak było. Geralt rzuca znaki zaledwie kilka razy w czasie całego, trzynastoodcinkowego serialu, tak samo jest z czarami. Ten minimalizm opiera się oczywiście na umowności i pewnym dopowiedzeniu, jednak fani nie tego się spodziewali po opowieści ze świata, w którym magia odgrywa znaczącą rolę. Inaczej patrzy na to reżyser. Jak dziś tłumaczy: „*Wiedźmin* ma swój własny klimat i urok. Jest taki analogowy, prawdziwy. Czasami może trochę ubogi, ale czy to przeszkadza? Siła filmu chyba opiera się na postaciach, prawda? Efekty pomagają, to jasne”[75].

Mówiąc o efektach specjalnych, warto podkreślić, iż stosunkowo szybko, bo już na kilka miesięcy przed premierą filmu, wiadomo było, że pojawi się w nim smok. To właśnie on rozgrzewał wyobraźnię fanów. Tak, dokładnie TEN smok... Dziś oczywiście jest obiektem wielu żartów z kondycji polskiej kinematografii, ale warto zadać sobie zasadnicze pytanie: czy można to było zrobić inaczej? Na pół roku przed premierą Paweł Nurkowski, szef pracowni ART-PN odpowiedzialnej za komputerowe efekty specjalne do *Wiedźmina*, mówił w wywiadzie:

„Smoku, jesteś piękny!”. Kadr z serialu *Wiedźmin* (odcinek pt. *Smok*), reż. Marek Brodzki

Źródło: https://www.youtube.com/watch?v=mb5S0QHfEp4 [dostęp 22.02.2020], materiały Telewizji Polskiej

---

„Stworzyliśmy dokumentację wszystkich smoków, do jakich udało nam się dotrzeć, od wawelskiego zaczynając, poprzez tego z filmu *Dragonheart* z Seanem Connery, na smokach z chińskich legend kończąc. Uwzględniliśmy kilkanaście szczegółów z książki Sapkowskiego: że smok ma kocie ruchy, że jest złoty, wysokość smoka w stosunku do konia... Kilkadziesiąt rysunków zaprezentowaliśmy reżyserowi, operatorowi, scenarzyście, producentowi... Długo dyskutowaliśmy. Ja na przykład chciałem, żeby smok miał 35 metrów, a inni członkowie ekipy przekonywali, że powinien mieć dwa metry, żeby rycerz na koniu miał szansę w starciu z nim. W końcu znaleźliśmy smoka, który się wszystkim spodobał. Powstała makieta smoka, potem jego wygląd doskonaliliśmy jeszcze w komputerze. Musieliśmy nawet dokupić specjalistyczne oprogramowanie, żeby realistycznie wyglądała jego skóra! [...] Na pewno wyzwaniem jest dla nas to, że pierwszy raz

pracujemy z tak profesjonalną ekipą. Naprawdę tu wszyscy znakomicie znają się na rzeczy i dokładają wszelkich starań, żeby wszystko zrobić najlepiej, jak potrafią. [...] Ale musimy sobie wyjaśnić jedną rzecz – to nie będzie *Park Jurajski II*. Nie te finanse – cały budżet *Wiedźmina* to 20–30 proc. kwoty, którą w filmie amerykańskim przeznacza się tylko na efekty specjalne. Niestety, pod tym względem jesteśmy w tyle za kinem amerykańskim. Ale niektóre techniki, których używamy, niczym się nie różnią od technik używanych przez Amerykanów. Np. ruchy naszych komputerowo wykreowanych postaci opracowujemy, nakładając na człowieka sieć sensorów, które rejestrują jego ruchy. Twórcy *Władcy pierścieni* animowali postać potwora Golluma w ten sam sposób. [...] To, co robimy, to jest w polskim kinie nowość. Dla nas zresztą troszeczkę też – nie robiliśmy jeszcze takich rzeczy. Nie mieliśmy dla kogo – do tej pory w polskich filmach nie było komputerowych modeli, które się poruszają, wchodzą w interakcję z realnymi aktorami. Tutaj to wszystko jest, postaci realne i komputerowe walczą ze sobą na śmierć i życie”[76].

Twórcy efektów specjalnych napotykali różne problemy techniczne.

Warto zwrócić uwagę na dwie kwestie wynikające z wypowiedzi Nurkowskiego – budżet i to, że nikt w rodzimej kinematografii nie robił tego typu rzeczy wcześniej. Polscy twórcy nie mieli w tej materii punktu odniesienia, napotykali problemy techniczne, czasem też sprzętowe. Nieco więcej i w innym tonie o złotym smoku mówi jego twórca Janusz Bocian w wywiadzie udzielonym blisko 16 lat po premierze filmu. „Z mojego punktu widzenia, jako twórcy tego efektu, wiem, że smok był bardzo źle zrobiony. Pod wieloma względami nie dociągał on do projektu, który był nam narzucony z góry. Korzystaliśmy z 3D Studio Max, którego używam do dziś. To była jedna z pierwszych wersji, bodajże 3.5. W trakcie produkcji pojawił się jednak problem. Brak internetu. Dopiero w połowie produkcji uzyskaliśmy dostęp do sieci.

Musieliśmy wymyślać, jak zrobić te efekty samodzielnie. Przy produkcji nie było praktycznie żadnego doświadczonego pracownika. Wszyscy byliśmy z ulicy, mieliśmy niewielkie doświadczenie i ciągle się uczyliśmy”[77].

Filmowy Geralt w trakcie pracy

Źródło: fot. Piotr Liszkiewicz/Super Express/Getty Images Poland

---

Niezależnie od tego, co stało za przyczyną takiej, a nie innej jakości efektów specjalnych, smok przeszedł do historii polskiego kina. Nie sposób jednak zauważyć, że Janusz Bocian jest kolejną osobą, która – po Grażynie Wolszczak – wskazuje na dość wyraźny wpływ producenta. To samo deklaruje Marek Brodzki: „Scenariusz był nie do ruszenia. Czasami z jedną z głównych aktorek siadaliśmy w nocy i zmienialiśmy nieco dialogi. Na drugi dzień ona próbowała przekonać producenta, by może wprowadził drobne zmiany. Bez wielkich efektów”[78].

Kolejnym problematycznym elementem okazało się stworzenie i pokazanie potworów w ruchu. W serialu widać sceny, w których Geralt niesie truchła, przypominające dziwne gumowe kształty. Rzeczywiście,

monstra były z gumy. Pozostałe zrobiono przede wszystkim z pianki, natomiast poruszała je prasa hydrauliczna. Tak dziś mówi o tym reżyser: „Trzeba było kombinować, jak pokazać tego potwora, żeby właściwie go nie pokazać, ale zbudować atmosferę niebezpieczeństwa. Wszystko opierało się na burzy mózgów. Jest taka scena w lesie, gdy Calanthe i Pavetta są atakowane przez jakiegoś stwora. Wcześniej zakrada się do nich, podkopuje ziemię wokół królowej i jej córki. Wykopaliśmy wielki dół i zbudowaliśmy nad nim platformę, na której stały Ewa Wiśniewska i Agata Buzek właśnie. Hydraulicznie ta platforma nagle się opuszczała, a efekt był taki, jakby ten potwór atakował je z całym impetem. Gdyby tylko stwór był straszniejszy, byłoby idealnie!”[79].

Inaczej wyglądała sytuacja ze strzygą, w którą wcielił się czołowy polski kaskader Zbigniew Modej, i to on, ucharakteryzowany na bestię, wykonywał wszelkie akrobacje, w tym dalekie skoki monstrum. Całość jednak nie spotkała się z entuzjazmem widzów. Potwory, podobnie jak i efekty specjalne, zostały wyśmiane przez widownię, co – być może paradoksalnie – po latach pozwoliło docenić inne aspekty produkcji, jak rola Michała Żebrowskiego czy wspominane już pejzaże.

Smok daleki od ideału

Rozmowa z Januszem Bocianem, reżyserem, scenarzystą i twórcą komputerowych efektów specjalnych, autorem złotego smoka z polskiego filmu i serialu *Wiedźmin*

Janusz Bocian

Źródło: fot. Marta Rosa, z archiwum Janusza Bociana

Jak trafił Pan do pracy przy *Wiedźminie*?

Trochę przypadkiem. Kolega, dla którego pracowałem, spotkał Pawła Nurkowskiego, szefa studia ArtPN, jadąc stopem. Dostał od niego numer telefonu. Dał mi ten namiar, zadzwoniłem. Umówiłem się w Gdańsku na rozmowę i dostałem zadanie – wymodelować kawałek głowy smoka. Wtedy dowiedziałem się, przy czym miałbym pracować. Gdy pokazałem, że nie tylko wymodelowałem ten fragment, ale też go zaanimowałem, dostałem pracę od razu.

***Wiedźmin* był ogromnym przedsięwzięciem produkcyjnym – wiele dni zdjęciowych, praca w plenerze. Jak to wyglądało z Pana perspektywy?**

Na planie byłem może ze dwa czy trzy razy. Jak trafiłem do produkcji, zdjęcia już były w toku. Szef niechętnie nas zabierał na plan, mimo że ja się rwałem, żeby pojechać. Dla nas to była głównie praca w biurze, najpierw w Gdańsku-Oliwie, w byłej siedzibie telewizji, potem musieliśmy dojeżdżać na Karwiny, jak szef przeniósł studio. Siedzieliśmy od rana do nocy przy komputerach.

Czy producenci i twórcy mieli konkretne oczekiwania wobec efektów specjalnych?

Ciężko stwierdzić. Nikt tak naprawdę nie wiedział, jak się do tego zabrać. Wszyscy patrzyli na *Ostatniego smoka* jako referencję. Moim zdaniem ich wyobraźnia wizualna była na poziomie Pana Kleksa, nie mieli obycia w trendach, które pojawiły się w grafice 3D w tamtym czasie. My odkryliśmy to wraz z zamontowaniem nam w firmie stałego łącza internetowego. Zaczęliśmy gwałtownie się uczyć i siedzieć na zagranicznych forach. Bardzo szybko nasz poziom rozjechał się z poziomem całej produkcji i wszelkie próby podciągnięcia ich na wyższy poziom kończyły się kłótniami z szefem i odsyłaniem nam projektów do poprawy. Jeden z ostatnich efektów, nietoperza w jaskini, był do nas odsyłany dziesięć razy. Głowa potwora była za mała wedle reżysera i producenta. Tak bardzo chcieli ją dopasować do paskudnie

wykonanej lalki, która była na planie, że nietoperz przestał być straszny, a zaczął być śmieszny.

W *Wiedźminie* widzimy znaki, które rzuca Geralt, pojawia się kilka czarów, zmieniają się oczy wiedźmina po wypiciu eliksirów, jest też kultowy złoty smok i gumowe potwory. Jak wyglądała praca nad poszczególnymi efektami?

Za większość czarów odpowiadałem ja, i były wykonywane w 2D w Adobe After Effects. Nawet po latach uważam że wyglądają całkiem dobrze jak na tamte czasy. Efektu zmian oczu sobie nie przypominam, może robił to któryś z kolegów. Za gumowe efekty nie odpowiadaliśmy w ogóle. Tworzył je człowiek, który dostał na planie ksywkę „mistrz wędki stosowanej". Niektóre jego wytwory były tak słabe, że nawet producent z reżyserem wołali nas na pomoc, bo wiedzieli, że to „coś" wywołałoby salwy śmiechu. Tak powstał efekt wija, z którym męczyliśmy się bardzo długo, a efekt mimo tego był bardzo słaby. Robiliśmy go z marszu, bez żadnego przygotowania.

Smoka tworzyłem wraz z kolegą. Ja odpowiadałem za modelowanie i animacje, on za tekstury. Tak naprawdę uczyliśmy się wszystkiego od zera. Nikt w firmie nie miał doświadczenia, nawet szef, który usilnie próbował nas czegoś nauczyć, ale jego wiedza zatrzymała się gdzieś w latach 90., więc szybko przeszliśmy na grzebanie w Internecie. Ale to było już po powstaniu smoka. Żeby go zrobić, korzystałem z zasobów programu 3D studio Max.

Dziś wspomniany smok jest wręcz legendarny. Skąd pomysł, żeby wyglądał on właśnie w ten sposób, ze sporym brzuchem i dużym ogonem?

Taki dostaliśmy projekt. Smok wyglądał jak z kreskówek. Nie mieliśmy na niego wpływu, chociaż mnie cichcem udało się trochę go odchudzić i dać mu więcej mięśni. Nie mam pojęcia, kto wymyślił taki jego wygląd, ale przez ostatnie 20 lat dostaje mi się od widzów za niego

[śmiech]. Na początku było bodajże tylko 6 ujęć ze smokiem. Ucząc się, porobiłem kilka testowych ujęć, w których pokazałem, że smok może latać, uderzać ogonem i nie musi stać w miejscu. Wówczas rozszerzono scenę do 18 ujęć. Największym problemem modelu smoka była tekstura, najzwyczajniej nie mieliśmy pojęcia, jak się to powinno robić. Była w rozdzielczości 2048 × 2048, mniej niż używa się obecnie w grach...

W wywiadach wspominał Pan o trudnych warunkach pracy i sporych ograniczeniach technologicznych. Naprawdę było aż tak źle?

W porównaniu z obecną technologią to pracowaliśmy na kalkulatorach. Nie mieliśmy farm renderujących, skanerów 3D i Internetu przez niemal połowę dwuletniego projektu. Pracowaliśmy po godzinach, do bólu, dopóki nie było zrobione. Przynajmniej sporo zarabialiśmy, na początku, bo z czasem coraz mniej. Zespół trzymał się razem, ale byliśmy w ostrej opozycji do szefa, który nie rozumiał, że chcemy stworzyć coś bardziej na czasie, i upierał się, że wie więcej od nas, więc próbował nas zmuszać do używania przedpotopowych rozwiązań. Ale nie było tragicznie. Przez ostatnie 20 lat miewałem trudniejsze projekty i gorsze warunki.

Złośliwi często wytykają, że być może problem z efektami specjalnymi wyniknął z powodu niskiego budżetu przeznaczonego na ten element produkcji. Nie było problemu z finansami na planie?

Nie zgodzę się. Z moich obserwacji wynika, że pieniędzy raczej nie brakowało. To była prędzej kwestia sposobu myślenia osób odpowiedzialnych za stronę wizualną.

Geralt walczy z gumowymi potworami

Źródło: fot. Piotr Liszkiewicz/Super Express/Getty Images Poland

---

Wielu aktorów zwracało uwagę, że praca w filmie, gdzie muszą grać z czymś, czego fizycznie nie ma, tylko później zostanie komputerowo dodane, była dla nich kłopotliwa. Jak to wyglądało na planie?

Było trochę śmiechu, jak wychodziliśmy z pomarańczową rurą z materiału udająca wija. Michał Żebrowski musiał ciąć ustawione na tyczkach arbuzy, których nie mógł trafić. Ekipa nie omieszkała obśmiać każdej dziwnej rzeczy, którą robiliśmy na planie. Ale szybko się oswajali i po pierwszej reakcji skupialiśmy się na pracy.

Panie Januszu, wiele osób znajdujących się na planie serialu sugerowało, że bardzo dużą kontrolę nad wszystkim, co się tam działo, miał producent – Lew Rywin. Pan również był na planie – rzeczywiście tak było?

Zobaczyłem go może raz w życiu, i to z daleka. Z mojego punktu widzenia pierwsze skrzypce grał Michał Szczerbic.

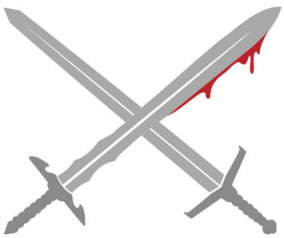
Czym różniła się dla Pana praca nad filmem od pracy nad serialem?

Poziomem zniesmaczenia całym projektem. Do premiery miałem jeszcze cichą nadzieję, że będzie z tego niezły film. Kolejne fragmenty montażu, które dostawaliśmy, coraz bardziej pokazywały nam, że to będzie bardzo słabe, ale byłem młody i naiwnie wierzyłem, że jeszcze poprawią to w końcowym montażu. Tak też zresztą zapewniał nas szef. Uczyłem się wtedy montować, i brałem fragmenty filmu do swoich próbek. Złożyłem raz trailer, i po nim widziałem, że ta produkcja miała potencjał. Po premierze kinowej czar prysł. Przeczytałem wówczas wszystkie scenariusze serialu, które leżały gdzieś w kącie w firmie. Do teraz na swoich warsztatach scenopisarskich daję je jako przykład najgorszych scenariuszy, jakie czytałem w życiu. Dla mnie próba poprawiania Sapkowskiego jest kompletnym brakiem pokory. Moim skromnym zdaniem słabość tego filmu i serialu zaczynała się właśnie od bardzo słabych scenariuszy. Gdyby historia była dobra, ludzie wybaczyliby marne kostiumy i niepełnosprawnego smoka.

Patrząc z perspektywy czasu – *Wiedźmin* był pierwszym polskim filmem z tak zaangażowanymi efektami specjalnymi. Czy przypadkiem właśnie ta pionierskość oraz specyfika polskiej produkcji filmowej (mówimy o filmie z 2001 roku) nie okazały się największymi problemami?

Niekoniecznie. Moim zdaniem problemem była arogancja i brak pokory. Zamiast zwrócić się o pomoc do specjalistów od VFX z Zachodu, zamiast wynająć dobrego scenarzystę, zamiast wziąć najlepszego na rynku reżysera, oddano temat debiutantom i amatorom. Ja zdawałem sobie sprawę, że byłem kompletnym amatorem, jak trafiłem do tej pracy. Szkoda wysiłku wspaniałych aktorów i dobrej ekipy. To, moim zdaniem, byli jedyni profesjonaliści w tej produkcji. Niestety, cały pion decyzyjny

i pion odpowiedzialny za pierwsze poważne efekty specjalne w polskim kinie wypełnili ludzie nieznający się na swojej robocie. Ja oczywiście nadal cieszę się, że dostałem taką szansę, i to dwuletnie doświadczenie nauczyło mnie wszystkich podstaw. Dzięki temu mam teraz wspaniałych fanów, którzy – mimo że ja uważam swój pierwszy efekt specjalny za lekko koszmarny – zapewniają mnie o swoim sentymencie do tego filmu i podziwiają za naszą pracę. To są głównie ludzie młodzi, którzy byli dziećmi, oglądając serial. Ci w moim wieku, których nadzieja na dobrą ekranizację została złamana, serdecznie nie cierpią tego lekko niepełnosprawnego smoka. Ja mam do niego sentyment. Nie wstydzę się go bynajmniej, w końcu najlepiej wiem, jak powstawał...



GERALT NA AFRYKAŃSKĄ NUTĘ

Od momentu podania informacji, że za ścieżkę dźwiękową do *Wiedźmina* będzie odpowiadał Grzegorz Ciechowski, muzyka mająca towarzyszyć Geraltowi wzbudzała wielkie zainteresowanie. Nie ma się czemu dziwić. Ciechowski to w Polsce postać legendarna, frontman kultowego zespołu Republika, ceniony kompozytor i aranżer, mający za sobą bogatą karierę nie tylko z zespołem, ale również solową. Był także uzdolnionym i cenionym autorem tekstów (między innymi dla Justyny Steczkowskiej). Wybór Ciechowskiego stanowił jasny komunikat – produkcja ma się dobrze i nie bierze jeńców, każdy element będzie na najwyższym poziomie. Osoba lidera Republiki miała to zagwarantować.

Sam muzyk podszedł do sprawy bardzo poważnie. Kluczowym momentem, jak sam przyznawał, było podjęcie decyzji o rezygnacji ze słów w ścieżce dźwiękowej. Skupiono się bardziej na muzyce ilustracyjnej, w której to dźwięk miał budować klimat świata ukazanego w filmie. Kompozytor deklarował: „Rytmy będą mocne, etniczne, sięgające do plemiennych korzeni, grane na afrykańskich bębnach. Połączę je ze śpiewem operowym. Dopełnieniem będzie chór, najprawdopodobniej lubelski Kairos Borysa Somerschafa”[80].

W serialu możemy usłyszeć ballady Jaskra, które wykonuje Zbigniew Zamachowski (tu na planie filmu)

Źródło: fot. Piotr Liszkiewicz/Super Express/Getty Images Poland

---

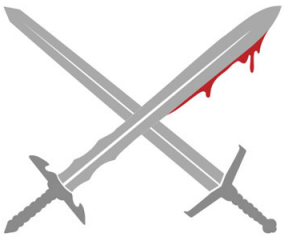
Szczególnie istotny okazał się zamysł z wykorzystaniem elementów opery. Ciechowski przyznawał, że podobna myśl towarzyszyła mu od dawna. Dopiero spotkanie z Alicją Węgorzewską pomogło mu doprecyzować ostateczną wizję. To właśnie ceniona śpiewaczka

podsuwała kompozytorowi liczne muzyczne źródła, które pozwoliły mu ułożyć „muzyczną ciuciubabkę”, jak nazywał swoją koncepcję. „Zakręcimy motywami, które słuchacz natychmiast rozpozna, ale nie znajdzie do nich jednego konkretnego punktu odniesienia” – przekonywał.

Muzyka do *Wiedźmina* zawierała również wokalizy nagrane przez Alicję Węgorzewską, śpiewającą mezzosopranem. Artyści zajmowali się wspólnie innym projektem, kiedy lider Republiki rozpoczął pracę nad ścieżką dźwiękową. *Wiedźmin* pokrzyżował im szyki, ale jak zauważa dziś sama artystka, w muzyce do filmu słychać wpływy płyt, które razem przesłuchiwali, i motywy, nad którymi chcieli później pracować[81]. Oprócz tego w filmie można usłyszeć ballady Jaskra w wykonaniu Zbigniewa Zamachowskiego. Spotkały się one z dużym uznaniem fanów wiedźmina i do dziś zdarza się, że aktor jest proszony o zaśpiewanie niektórych z nich. Swego rodzaju formą uznania dla zdolności wokalnych Zamachowskiego jest fakt, iż w jednej z modyfikacji do gry *Wiedźmin* z 2007 roku śpiew Jacka Kopczyńskiego, wcielającego się w growego Jaskra, został zmieniony na ballady w wykonaniu Zamachowskiego, w tym najpopularniejszą z nich, pod tytułem *Jak gwiazdy nad traktem*, która pochodzi z wiedźmińskiej sagi. Jest to też jedyna filmowa ballada autorstwa Sapkowskiego, reszta powstała specjalnie na potrzeby serialu.

W skład zespołu muzyków, którzy razem z kompozytorem nagrali ścieżkę dźwiękową, weszli: Zbigniew Krzywański (gitara i instrumenty dawne), Michael Jones (lira korbowa i skrzypce hinduskie), Sławomir Ciesielski (instrumenty perkusyjne) oraz chór męski „Kairos”. Krążek z muzyką do filmu okazał się natychmiastowym sukcesem i w kilka tygodni po premierze zdobył status złotej płyty (w 2001 roku przyznawany za sprzedanych 35 tysięcy egzemplarzy). Niestety, 22 grudnia Grzegorz Ciechowski zmarł w Warszawie, a kompozycje do *Wiedźmina* okazały się jego ostatnim wydanym albumem studyjnym. Artysta już pośmiertnie w 2002 roku otrzymał nagrodę polskiego

przemysłu filmowego „Orzeł” w kategorii *Najlepsza muzyka*. Do dziś utwory z filmu są cenione, doczekały się także wydania na płycie winylowej, a inspiracje nimi można usłyszeć na przykład w soundtracku do gry *Wiedźmin* z 2007 roku.



BEZIMIENNI VS. DZIADY BOROWE

Tematem licznych dyskusji widzów w związku z produkcją *Wiedźmina* były montaż, scenariusz, a także wyraźne różnice dotyczące osi wydarzeń między filmem a serialem. Należy jednak pamiętać, że odbiorcy najpierw mogli zapoznać się z filmem, a dopiero prawie rok później z serialem (premiera to jesień 2002 roku). To właśnie przy okazji premiery kinowej wyniknęła dyskusyjna sprawa montażu. Dyskusyjna, ponieważ kręcono trzynastoodcinkowy serial (każdy odcinek liczył 50 minut, co daje łącznie ponad dziesięć godzin materiału), z którego zmontowano 130-minutowy film. Tak drastyczna redukcja musiała odbić się na spójności fabuły, również dlatego, że odcinki serialu stanowiły przeważnie osobne historie nawiązujące do opowiadań Sapkowskiego z tomów *Miecz przeznaczenia* i *Ostatnie życzenie*. W efekcie film ma całkowicie inny wydźwięk niż serial. Zwracał na to uwagę sam reżyser, poniekąd tłumacząc również kwestie montażowe: „Konstrukcja filmu musiała mieć jednak swój początek i koniec. Podjąłem tę trudną decyzję, żeby oprzeć film nie na wątku miłości Geralta i Yennefer, lecz na wątku miłości, która była na jej cieniu, odbiciu, oraz skoncentrować się na więzi łączącej Geralta, potężnego mężczyznę, i Ciri, małą dziewczynkę. Chciałem w ten sposób opowiedzieć o nieco innej miłości, wzruszającej i trochę szerzej pojętej niż miłość kobiety i mężczyzny. Mała, obca dziewczynka, która straciła bliskich, i Geralt, który pragnie się nią zaopiekować – pomyślałem, że to może być bardzo ciekawe. Wybrałem więc to rozwiązanie, choć bardzo żałuję, że tym samym tak krótko gości na ekranie Grażyna Wolszczak, bo to wspaniała aktorka. Gdyby film mógł trwać trzy godziny, znalazłoby się w nim wszystko – miałem na to pomysł, ale nie zgodzili się dystrybutorzy. Pierwsza wersja montażowa miała trzy godziny. Niestety, musieliśmy dokonać cięć – ponieważ nikt nie liczył na to, że film odniesie kolosalny sukces komercyjny, trzeba go było skrócić. W wersji odcinkowej, telewizyjnej, miłość Yennefer

i Geralta jest jednak bardzo pięknie pokazana. W serialu wybrzmi wreszcie do końca ten wątek”[82].

Marek Brodzki: Gdyby film mógł trwać trzy godziny, znalazłoby się w nim wszystko.

Rzeczywiście, film bardziej skupia się na relacji Geralta i Ciri, ale także mocno nawiązuje do gatunku filmu drogi. Geralt ciągle jest w podróży, spotyka coraz to nowe osoby, nigdzie nie może zagrzać dłużej miejsca. Z kolei serial koncentruje się bardziej na kwestii przeznaczenia, poruszanej z różną intensywnością na przestrzeni wszystkich odcinków. Sęk jednak w tym, że film sprawia wrażenie sklejonego z pociętych fragmentów, przez co jest niespójny, dlatego widz nieznający wcześniej opowiadań Sapkowskiego może mieć problem ze zrozumieniem, kto jest kim i co się właściwie dzieje. Choć nierzadko z identyfikacją bohaterów problemy mieli również miłośnicy wiedźmińskiej prozy... Wiele postaci pozostaje bezimiennych, niektóre wątki nie mają zawiązania. Na pierwszy plan wysuwają się poszukiwania dziewczynki, przez co niektórzy widzowie zwracali uwagę na to, że „wiedźmin lata za Ciri jak w *Krzyżakach* Zbyszko szukał uprowadzonej Danusi”. Wszystko to przetykane było licznymi scenami walki, które miały uczynić film dynamiczniejszym, znacznie bardziej podobnym do kina przygodowego.

Sądząc po wywiadach, udzielanych przez na przykład Grażynę Wolszczak, można odnieść wrażenie, że sami aktorzy finalną wersję filmu zobaczyli stosunkowo późno, o ile nie tuż przed premierą. Wypowiedź aktorki z początków listopada 2001 roku wydaje się dość niepokojąca: „Nie mam zielonego pojęcia, jak wygląda ten film po zmontowaniu. Nie widziałam go jeszcze i ciężko mi powiedzieć, co zostało w nim choćby ze scen, które zostały nakręcone z moim udziałem. Dwa odcinki, których scenariusz dostałam do przeczytania, gdy proponowano mi rolę, wydały mi się bardzo przygodowe. Poczułam

się więc zaskoczona, kiedy przedstawiono mi scenariusz filmu fabularnego, gdyż jego główną osią uczyniono wątek miłosny. Traktowany oczywiście bardzo rozmaicie, bo opisujący także jakąś niemożność, niespełnienie. W tej chwili wiem, że zostało to zmontowane zupełnie inaczej, nie mam więc pojęcia, ile zostało tam z mojej roli, i piekielnie się boję, że cały szum, jaki powstał wokół mojej osoby w związku z *Wiedźminem*, okaże się niepotrzebny, bo pojawię się na ekranie kinowym przez... góra pięć minut [śmiech]. Z tego samego powodu nie potrafię też powiedzieć, jaki charakter ma cały film – czy bardziej rozrywkowy, czy też filozoficzny. Wiem, że Marek Brodzki, reżyser, rozbudował wątek dziewczynki, to znaczy, że są właściwie dwie kobiety – Ciri i Yennefer. Ciri w ogóle nie było w scenariuszu filmu, jeżeli więc reżyser zdecydował się dodać i rozwinąć jej wątek, musiało to zaowocować dalszymi konsekwencjami. Kto wie, czy nie będę więc musiała czekać na serial, żeby zobaczyć, co tak naprawdę miałam do zagrania”[83].

Yennefer (Grażyna Wolszczak) ze smoczątkiem

Źródło: fot. Piotr Liszkiewicz/Super Express/Getty Images Poland

---

Najbardziej zapalnym punktem okazał się scenariusz autorstwa Michała Szczerbica i zawarte w nim dialogi – w trakcie prac nad filmem nie było mowy o jakichkolwiek korektach. Po latach przyznaje to reżyser, tuż przed premierą wspominała o tym również Grażyna Wolszczak: „No cóż, musiałam się ściśle trzymać tego, co zostało już

z góry ustalone przez reżysera. A miałam czasem wrażenie, że Yennefer za dużo mówi. Moja postać została fantastycznie zbudowana – to kobieta bardzo świadoma swoich możliwości i ograniczeń. Tyle że czasem niektóre rzeczy przez nią wypowiadane przekazywały treści, które nie powinny były zostać nazywane po imieniu. Denerwowałam się, że muszę wykładać kawę na ławę, i przedstawiałam swoje propozycje skrótów (a na ogół aktorzy walczą o każdą linijkę tekstu; chcą ich mieć jak najwięcej), ale scenarzysta skutecznie przekonywał mnie do każdego zdania”[84]. W świetle tych wypowiedzi zaskakujący jest fakt, że Michał Szczerbic, którego zdanie było tak istotne zdaniem ekipy filmowej, tuż przed premierą wycofał swoje nazwisko z napisów końcowych, tłumacząc, iż efekt wyraźnie odbiegł od jego scenariusza.

Bardziej spójną wizję wydarzeń widać natomiast w produkcji telewizyjnej, która charakteryzuje się przede wszystkim modyfikacjami oraz dopełnieniami treści znanych z opowiadań Sapkowskiego. Dlatego widzimy tu dzieciństwo i młodość Geralta w Kaer Morhen, wiedźmińskim siedliszczu. Ten autorski pomysł Michała Szczerbica pozwolił na przedstawienie historii od początku do końca, dzięki czemu widz został stopniowo wprowadzany w całą opowieść i losy wiedźmina oraz jego motywacje. Dzięki temu też widzowie prawie od razu mogli zobaczyć główne konflikty, które później rozwijały się w trakcie fabuły, jak spór Geralta z wiedźminem Gwidonem, dalej pojawiającym się jako hrabia Falwick. To oczywiście odmienna strategia od tej, jaką stosował w opowiadaniach Sapkowski: Geralt przybywa dosłownie znikąd. Pisarz korzystał jednak z konwencji westernowej, znanej z kinematografii, natomiast twórcy serialu zdecydowali się na swój oryginalny pomysł, jak widać mocno odbiegający od wizji autora.

Twórcy serialu zdecydowali się na swój oryginalny pomysł, mocno odbiegający od wizji autora.

To właśnie wspomniany Falwick (w tej roli Maciej Kozłowski) pojawia się co jakiś czas, wpływając na losy bohaterów, jednocześnie obrazując problemy, które czytelnicy poznali z prozy łódzkiego pisarza, na przykład rasistowskie rozruchy czy próby wytępienia driad z lasu Brokilon. Falwick ostatecznie porywa i więzi Ciri, co tylko podkreśla jego rolę głównego złego, z którym Geralt musi się zmierzyć.

Te fabularne „innowacje" spotkały się z krytyką ze strony widzów. O ile sam motyw dzieciństwa Geralta był jeszcze dla widowni w miarę akceptowalny, o tyle koncepcja wiedźminów jako członków czegoś przypominającego zakon wojowników w stylu japońskich samurajów niezbyt przypadła odbiorcom do gustu. To samo dotyczyło zabiegu fabularnego polegającego na dodaniu drugiej tożsamości hrabiemu Falwickowi, który co prawda pojawia się w opowiadaniach Sapkowskiego, ale uczynienie z niego wiedźmina wydawało się dziwnym pomysłem. Z brakiem aprobaty spotkał się również wątek banicji Geralta z grona wiedźminów. Biały Wilk został wygnany z Kaer Morhen, co w zestawieniu z oryginalną koncepcją siedliszcza i wiedźmińskiej profesji znanej z prozy Sapkowskiego było co najmniej zaskakujące. Dodatkowo miłośnicy literackiego *Wiedźmina* ze wzburzeniem zareagowali na wschodni charakter strojów Geralta oraz fakt, że walczy on kataną. Wszystko to dopełniało wrażenia, że trzynastoodcinkowy materiał, choć posiadający w miarę spójną historię, składa się z dziwnych elementów niekoniecznie przystających do tego, co znane było widzom z literackiego pierwowzoru.

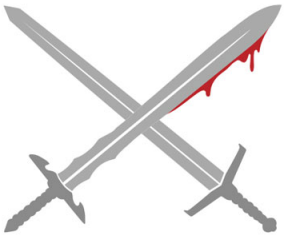
Również odmienny od wizji pisarza okazał się motyw przewodni serialu. Okazał się nim wewnętrzny konflikt wiedźmina. Polega on na tym, że łowca potworów powinien być z definicji pozbawiony uczuć (jako efekt Próby Traw). W wypadku Geralta coś jednak poszło nie tak, jak powinno, w związku z czym przez długi czas wiedźmin zastanawia się, czy tak naprawdę ma jakiekolwiek prawo do uczuć. To czyni z serialu opowieść o poszukiwaniu własnej tożsamości, a może nawet własnego miejsca w świecie. W serialu zastosowano sprytny wybieg –

Geralt w młodości był obiektem eksperymentu, w efekcie którego nie pozbawiono go emocji i uczuć. Uczyniono to jednak bez wiedzy wiedźmina, co tylko podkreśla znaczenie emocjonalnego konfliktu. Gdy w końcu Geralt dowiaduje się o tym eksperymencie, rozumie, że ma pełne prawo do emocji, i... wyrzeka się wiedźminów.

Ta psychologiczna walka Geralta z samym sobą to niejedyna fabularna zmiana, jaką wprowadził Michał Szczerbic. Powszechną uciechą dla widzów okazały się kobiety wiedźminki, a już zwłaszcza wiedźminka Adela (Agnieszka Sitek), która stała się nawet chwilowym obiektem uczuć Białego Wilka. Sapkowski pisał wyraźnie, że wiedźminami mogą być tylko chłopcy, jednak twórcy poszli inną drogą. Odmienną niż w literackim pierwowzorze strategię twórcy obrali również wobec elfów, które zamiast być piękne i dostojne, przypominały mieszankę stereotypowych wyobrażeń Indian i Żydów w ich klasycznych strojach. Czemu miało to służyć? Do dziś trudno znaleźć na to pytanie odpowiedź. Cały ten zabieg „estetyczny" nie spotkał się ze zrozumieniem fanów wiedźmina. Jeden z nich, Radosław Teklak, słynący z ironicznych komentarzy na temat każdego z odcinków, opisał elfy w ten sposób: „Najpierw na dzielnych rycerzy napadają jakieś dziady proszalne. A dziady, jak to dziady – listowie we włosach, przyodziewek niedbały i taki z lekka cepeliowo-festyniarsko-szmaciarski. Ale za to z łuku szyli niechybnie i wyszyli większość załogi konnej. [...] No i potem się okazuje, że te dziady borowe to elfy były"[85].

Mimo tych zmian, niekiedy bardzo wyraźnych w stosunku do oryginału, cała historia próbuje przedstawić poważne dylematy psychologiczne. Serial opiera się na poszukiwaniu tożsamości i zrozumienia samego siebie oraz emocji. Geralt odbywa ciekawą wędrówkę, w trakcie której wystawione na próby zostają jego zdolności do miłości, empatii czy przyjaźni. Trafia też do rodzinnego domu, na szlaku spotyka matkę, a po wszystkim wyrzeka się bycia wiedźminem. Odnajduje jednak swoje przeznaczenie, Ciri, z którą postanawia uciec od świata do elfów mieszkających w górach. To emocjonalne zakończenie

wieńczy trzynastoodcinkowy serial o wędrówce, ale i wewnętrznej przemianie Geralta.



PREMIERA BEZ SCENARZYSTY

Na osobną uwagę z pewnością zasługuje premiera filmu. Problem jednak w tym, że... wcale nie tak łatwo określić, który pokaz można uznać za faktyczną premierę. Otóż pierwotnie „oficjalna” prezentacja filmu miała odbyć się w Warszawie 5 listopada, jednak z jakichś przyczyn nie doszło do niej w tym terminie. Została ona przełożona na 13 listopada i odbyła się w Sali Kongresowej. 5 listopada odbyła się jednak premiera w Łodzi, rodzinnym mieście Andrzeja Sapkowskiego. Natomiast pokazy kinowe rozpoczęły się 9 listopada. Co ciekawe, relacje z pokazów dziś wyglądają dość podobnie i większość z nich wskazuje, że sale pękały w szwach i wszystkich wyraźnie zdziwił fakt wycofania nazwiska scenarzysty. To był zaledwie początek, ponieważ reakcje publiczności nie były takie, jakich spodziewać mogliby się twórcy. Gdy na ekranie ukazał się złoty smok, przez salę przeszedł śmiech, a na końcu zamiast owacji rozległy się dość chłodne i sporadyczne oklaski. Widzowie wychodzili mocno zaskoczeni i zawiedzeni. Nie inaczej było z dziennikarzami, którzy próbowali się dowiedzieć czegoś od twórców po seansie w trakcie warszawskiej premiery. Tu jednak stała się rzecz zaskakująca – nikt nie palił się do odpowiedzi na jakiekolwiek pytania poza... producentem Lwem Rywinem. Rzecz jasna, reakcja publiczności musiała być dla twórców szokiem, tak samo jak decyzja Michała Szczerbica. Rywin próbował jednak robić dobrą minę do złej gry, chwilami odpowiadając na pytania w dość osobliwy sposób. Na pytanie jednego z dziennikarzy o to, dlaczego wątek Geralta i Yennefer jest w filmie praktycznie niewidoczny, producent odparł, że sam osobiście pilnował, by *Wiedźmin* nie był filmem o miłości... Na zwyczajowym bankiecie po premierze panowała nerwowa atmosfera.

Gdy na ekranie ukazał się złoty smok, przez salę przeszedł śmiech.

Nie inaczej było na pokazach w kilku miastach, gdzie przed premierą odbywały się spotkania aktorów z fanami, a dzień później seans. Oczywiście dziś trudno ufać wspomnieniom sprzed prawie dwóch dekad, jednak faktem jest to, że w trakcie pierwszych pokazów niektóre elementy, w tym efekty specjalne, wywoływały salwy śmiechu. Nie zmienia to jednak postaci rzeczy: film, przynajmniej początkowo, cieszył się ogromnym zainteresowaniem, zatem w jakiś sposób opłaciły się pieniądze zainwestowane w promocję.

Lew Rywin, producent filmu i serialu *Wiedźmin*

Źródło: fot. Krzysztof Wellman/Afa Pixx/Getty Images

By jednak zrozumieć w pełni paradoks sytuacji związanej z premierą pełnometrażowego *Wiedźmina*, należy cofnąć się kilka miesięcy, kiedy na łamach „Polityki” Marek Oramus, zadeklarowany krytyk fantasy

i prozy Sapkowskiego, wbrew powszechnemu entuzjazmowi wyrażał obawę o jakość filmu z uwagi na... twórczość autora, będącą prozą stricte rozrywkową. Jak się okazało, sceptycyzm Oramusa okazał się proroczy, chociaż z zupełnie innych powodów. Kilka tygodni po premierze filmu odbyło się coś na kształt publicznego linczu nad fantastyką, jej miłośnikami i filmem, o którego niepowodzenie posądzono... Andrzeja Sapkowskiego. Otóż w transmitowanym na żywo programie Ewy Pytki i Jacka Żakowskiego *Autograf* odbyła się publiczna dyskusja nad ekranizacją z udziałem stałych ekspertów: pisarzem i literaturoznawcą Stefanem Chwinem, kompozytorem Krzysztofem Knittlem oraz Andą Rottenberg, historyczką sztuki i krytyczką kulturalną, a także pisarzem Januszem Głowackim. Zaproszono również Andrzeja Sapkowskiego, choć ten zaproszenia (być może na swoje szczęście) nie przyjął, pojawili się za to Maciej Parowski i Bogusław Polch. Program polegał na dyskusji między ekspertami, przetykanej wypowiedziami publiczności, które moderował Jacek Żakowski. Eksperci nie zostawili na filmie suchej nitki, choć ich wypowiedzi nie koncentrowały się wcale na elementach składowych dzieła Marka Brodzkiego. Co więcej, wyraźnie sugerowali, że winę za porażkę obrazu ponosi twórczość Sapkowskiego. Argument „jakby proza była dobra, to ekranizacja również byłaby dobra", zwłaszcza z ust osób związanych na co dzień z kulturą, nawet dziś brzmi podejrzanie. Anda Rottenbrg powiedziała wprost, że gdyby literatura była dobra, to nie powstałby na jej podstawie komiks lub film. Wszystkiemu przyglądała się zgromadzona w studiu publiczność, której pytania zadawał Jacek Żakowski. Tu jednak rzecz wyglądała nieco inaczej – kiedy ktoś z widowni próbował przedstawić odmienną opinię, od razu go zakrzykiwano i odbierano mu mikrofon. Ofiarą tego padł również Bogusław Polch, gdy próbował przekonać Żakowskiego, jaki był faktyczny nakład wiedźmińskiego komiksu. Dziennikarz nie podjął jednak tematu. Na koniec okazało się, że... eksperci zgromadzeni w studiu nie czytali Sapkowskiego, a więc krytykowali coś, o czym nie mieli pojęcia. Jak nietrudno się domyślić, wśród miłośników fantastyki

w Polsce zapanowało wielkie poruszenie. Maciej Parowski grzmiał: „Jednak program *Autograf*, poświęcony – teoretycznie – fenomenowi prozy *fantasy* Andrzeja Sapkowskiego, stał się brutalnym sądem nad autorem, jego bohaterem i czytelnikami. Tych ostatnich, młodych, sympatycznych przebierańców z mieczami, zaproszono do studia. Łatwo cudaków ośmieszyć, nawet gdy mądrze mówią o Tolkienie, baśniach i mitach. Do lektury Kafki i Chwina nikt za rycerza się przecież nie przebiera... Choć pozwalam sobie przypomnieć, że jedną z wystaw u pani Andy lepiej było oglądać przy szabli. Najgorsze, że członkowie loży publicznie przyznali, iż prozy Sapkowskiego nie znają. Przybierając odpowiednio pozy Trzpiotki, Mruka i Inkwizytora, wnioskowali, uogólniali, socjologizowali. Dla Chwina nie ulegało wątpliwości, że proza Sapkowskiego z całą pewnością jest wtórna, bo film Marka Brodzkiego jest gorszy od ekranowego *Conana*. Według Rottenberg Sapkowski pisze dla nieumiejących czytać i pisać, przecież inaczej jego książek nie przekładano by na komiksy i kino. Chwin wybrał Sienkiewicza przeciw Sapkowskiemu. Janusz Głowacki rzeczywistość przeciw *fantasy* i baśniom. A Knittel odkrył na nowo stalinowską teorię odbicia, dostrzegając rzeczywistość w telewizorze i tamże baśń w pierwowzorze. Żenujące! Trzydzieści lat temu Głowacki pisał przewrotne felietony o podobnym umysłowym upadku, tyle że w groźniejszej epoce. Gdyby się trochę skupił, przypomniałby sobie, jako autor *Skrzeku*, że można łączyć rzeczywistość z fantazją z pożytkiem dla obu. Ale wolał promować własną książkę, szantażować publiczność magiczną datą 11 września, która zwiastuje premierę jego publikacji *Ostatni cieć*. Niełądnie. O Żakowskim, o Żakowskim, który zaczął ten program z taką samą tezą, z jaką go skończył, a inaczej myślącym wyrywał mikrofon – w ogóle nie chce mi się gadać”[86].

Aktorzy na uroczystym pokazie filmu *Wiedźmin* w Sali Kongresowej

Źródło: fot. Wojtek Stein/Reporter

Rzeczywiście, z perspektywy czasu można odnieść zaskakujące wrażenie, że program miał na celu zdyskredytowanie filmu przy jednoczesnym „wybieleniu" producentów, którzy przecież zainwestowali w produkcję spore pieniądze, w tym również publiczne, ponieważ TVP była producentem serialu o wiedźminie. Zaskakiwała zwłaszcza krytyka prozy, którą jeszcze przed premierą wszyscy, łącznie z producentami, bardzo chwalili. Cała sytuacja, wyraźnie sztuczna i budząca niesmak, nie przeszkodziła TVP w późniejszym intensywnym promowaniu serialu, bez przypominania jednak o filmie.

Program miał na celu zdyskredytowanie filmu przy jednoczesnym „wybieleniu" producentów.

Inne media oraz niektórzy z członków ekipy zwracali uwagę, że winę za artystyczną porażkę filmu ponosi przede wszystkim scenarzysta oraz

montaż. Pozytywne wrażenia deklarował za to, zdaniem Marka Brodzkiego, Andrzej Sapkowski. Uznaniem ze strony pisarza cieszyła się również kreacja Michała Żebrowskiego, który po premierze otrzymał pełen ciepłych słów i komplementów list, w którym AS chwali kreację, sprawność fizyczną i oddanie ducha postaci, zwłaszcza dylematy moralne Geralta.

Ciekawostką jest fakt, że film doczekał się polonijnych premier – w Stanach Zjednoczonych oraz Austrii. Interesujący jest zwłaszcza kazus tej ostatniej, gdzie już 17 listopada w Wiedniu odbył się pokaz galowy, którego gospodarzem był Daniel Olbrychski, w serialu wcielający się w przywódcę elfów Filavandrela, jednak w filmie nieobecny. Zaskakujące, że oficjalna strona internetowa wydarzenia wskazuje na entuzjastyczne recenzje polskiej prasy oraz... informuje o zainteresowaniu dystrybutorów z innych państw: „*O »WIEDŹMINA« (jeszcze przed oficjalną premierą!) starają się najpoważniejsi dystrybutorzy z całego świata. Na zamówienie m.in. telewizji francuskiej i włoskiej rozpoczęto już prace nad serialem telewizyjnym*”[87].

SUKCES KOMERCYJNY?

Mimo miażdżących recenzji filmu oraz nieco lepszego przyjęcia serialu *Wiedźmin* wypłynął na szerokie wody, choć nie w kontekście finansowym, ponieważ tu ekranizacja okazała się klapą – przy tak dużym budżecie niemożliwe było, żeby się zwróciła, chyba że zobaczyłoby ją kilka milionów widzów. Z perspektywy czasu nie wygląda to jednak najgorzej.

Wystarczy rzucić okiem na fakty. W kinach zasiadło ponad siedemset tysięcy widzów, co jak na polską produkcję jest wynikiem co najmniej dobrym. Natomiast przed telewizorami serial obejrzało łącznie kilka milionów. Łącznie, ponieważ do tej pory jest emitowany na różnych kanałach, i to nie tylko w polskich stacjach. Kilkukrotnie nadawano go w Czechach, Słowacji czy Niemczech. Zagraniczna kariera produkcji wydaje się zresztą dość tajemnicza, ponieważ po latach okazuje się, że *Wiedźmin* stał się towarem eksportowym TVP. Nieco światła na tę sytuację rzuca sam reżyser: „Zgłaszają się do mnie ludzie na przykład z Argentyny, a właściwie to z całej Ameryki Południowej. Pytają, gdzie można kupić płyty z serialem. Mało kto zdaje sobie sprawę, że *Wiedźmin* był jednym z lepszych towarów eksportowych Telewizji Polskiej. Został sprzedany do ogromnej liczby krajów, zarobił mnóstwo pieniędzy. Wiedźmin dotarł na cały Wschód! Malezja, Indonezja, Chiny...”[88].

Widzowie w wielu krajach na całym świecie mogli podziwiać Michała Żebrowskiego jako wiedźmina

Źródło: fot. Piotr Liszkiewicz/Super Express/Getty Images Poland

---

Do tej pory zresztą serial jest dostępny w witrynie VOD Telewizji Polskiej, można go też znaleźć w Internecie, często pokazują go takie kanały, jak Telewizja Polonia, Stopklatka czy Kino Polska. Najwyraźniej przetrwał próbę czasu i znalazł swoich entuzjastów w wielu krajach.

I znajduje nadal, ponieważ w Niemczech próbowano wykorzystać popularność gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* i w obieg wypuszczono specjalny bluray z filmem z okładką nawiązującą do gry CD Projekt RED. To ciekawy dowód na to, że ekranizacje dalej są w obiegu. *Wiedźmin* jest także bezsprzecznie ważną produkcją z punktu widzenia historii polskiego kina, nawet jeśli nie jest produkcją udaną. Odcisnął jednak na rodzimej kinematografii swoje piętno i dość mocno wrył się w pamięć widzów, dając miłośnikom Geralta kolejne po komiksowych wizualizacje popularnych postaci.

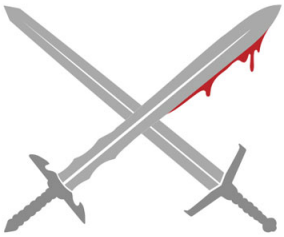
A PO LATACH...

Od premier filmu i serialu Marka Brodzkiego minęło blisko dwadzieścia lat. Z całą pewnością były one jednymi z najbardziej wyczekiwanych wydarzeń w historii polskiej kinematografii. Ogromne oczekiwania nie wynikały jednak tylko z faktu, że za wiedźminem stały wtedy setki tysięcy, jeśli nie więcej, czytelników nad Wisłą. Również producenci podsycali oczekiwania, wskazując jednoznacznie, że to będzie coś epokowego. Uruchomiono rozbudowaną jak na tamte czasy machinę reklamową, z samego filmu zrobiono szybko markę handlową, a nawet próbowano zaangażować odbiorców przez gry na telefony komórkowe. O filmie pisały gazety, mówiono w radiu, telewizji... Słowem, *Wiedźmin* zaistniał wszędzie i dosłownie każdy miał okazję czegoś się o nim dowiedzieć. Taka zmasowana ekspansja reklamowa z pewnością była czymś nowym, jednak w wypadku Geralta okazała się zaledwie przygrywką do tego, co miało zdarzyć się później...

Serial okazał się towarem eksportowym dla TVP.

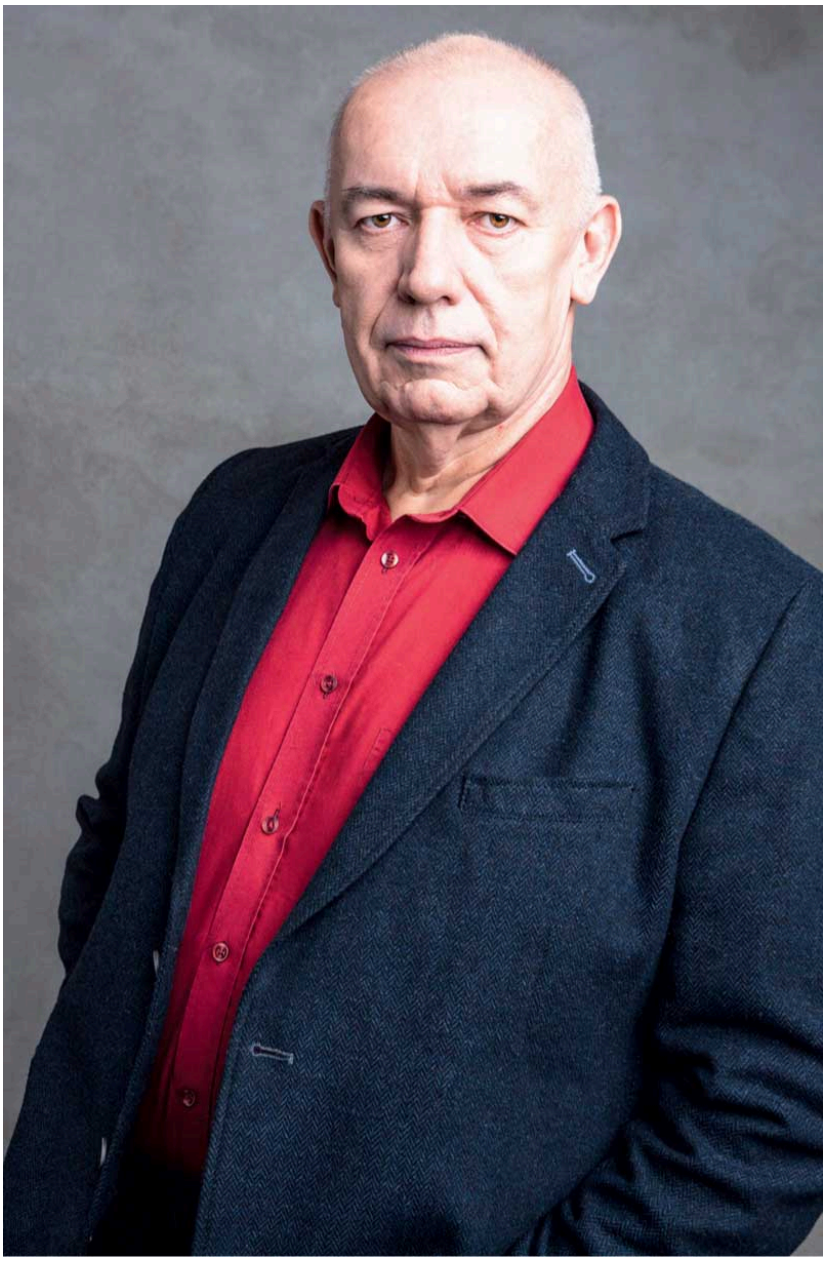
Dzisiaj należy oczywiście bardziej obiektywnie spojrzeć na produkcję Brodzkiego. Przede wszystkim jest to wciąż jedyny pełnoprawny obraz fantasy w polskiej kinematografii. Jak to tej pory twórcy nie podjęli rękawicy i poza produkcjami fanowskimi nie powstał żaden klasyczny film z tego gatunku wyprodukowany przez Polaków. Świadczy to przede wszystkim o skali trudności i o rozmachu przedsięwzięcia, któremu ekipa Brodzkiego starała się stawić czoło. Ponadto nie wolno zapominać o jednej rzeczy – serial faktycznie okazał się towarem eksportowym dla TVP, dlatego też przynajmniej w tej materii odniesiono sukces. Upływowi czasu oparły się również muzyka Ciechowskiego oraz kreacje aktorskie – Michała Żebrowskiego jako Geralta czy Zbigniewa

Zamachowskiego jako Jaskra. Ogromne przejawy sympatii dla tego pierwszego polscy miłośnicy wiedźmina okazali zwłaszcza po ogłoszeniu, że w wiedźmina w serialu Netfliksa wcieli się Henry Cavill. Wielu internautów rzewnie wspominało Żebrowskiego, wskazując, że dla nich to on jest Geraltem. Z kolei Zamachowski zdobył serca widzów swoim głosem i balladami. Początkowe zarzuty, że fizjonomią niekoniecznie przypomina barda o urodzie półelfa, jak opisywał Jaskra Sapkowski (lub też jak chcieli to widzieć fani), aktor odparł swoją grą, a jego słowa na widok złotego smoka: „Smoku, jesteś piękny” do dziś są popularnym powiedzonkiem wśród polskich fanów popkultury. Dowodem na sympatię dla tej kreacji jest także fakt, że Zbigniew Zamachowski powrócił do roli Jaskra w zrealizowanym z rozmachem fanowskim filmie *Pół wieku poezji później*.



O WIEDŹMINIE DOWIEDZIELI SIĘ WSZYSCY

Rozmowa z Markiem Brodzkim, reżyserem i autorem pierwszej ekranizacji *Wiedźmina*



Marek Brodzki

Źródło: fot. Rafał Placek/© Gildia Reżyserów Polskich

Kiedy po raz pierwszy pomyślał Pan o ekranizacji *Wiedźmina*?

Nim o tym porozmawiamy, muszę powiedzieć, kiedy pierwszy raz zetknąłem się z twórczością Andrzeja Sapkowskiego. Do opowiadań pierwszy raz sięgnąłem w okolicach 1994 roku. Przyznaję, że ktoś mnie do tego namówił, i tak *Miecz przeznaczenia* oraz *Ostatnie życzenie* trafiły w moje ręce. Mieszkałem wtedy w Łodzi i dosyć często jeździłem pociągiem do Warszawy. W trakcie jednej z tych podróży przeczytałem pierwszy z tomów. I zrobiłem to jednym tchem. Od razu uwiódł i urzekł mnie bohater, po prostu mnie zachwycił. Byłem już po lekturze *Władcy pierścieni* i *Silmarillionu* Tolkiena, ale świat, który zobaczyłem w książkach Sapkowskiego – to naprawdę robiło wrażenie! Przedtem myślałem, że tylko u Tolkiena znajdę taki bogaty świat fantasy, świat, który jest mi bliski, zgodny z moją wrażliwością czy zainteresowaniami. Tej fantastyki szukałem wszędzie, również w muzyce, chociażby przy okazji zespołu Budgie i okładek ich płyt [chodzi o okładki wykonane przez Rogera Deana – przyp. autora]. Tak samo było z Pink Floyd i ich suitą *Echoes*. Znalazłem w nich niesamowitą przestrzenność i zupełnie inne światy, które później odnajdywałem także w fantasy. Najpierw u Tolkiena, potem właśnie u Andrzeja Sapkowskiego. Te „światy równoległe” niezwykle mi się spodobały, myślę też, że wtedy, ale i teraz, w jakiś sposób mnie ukształtowały. Tyle że uniwersum wiedźmina wyróżniało jeszcze jedno – Geralt. Jak wspomniałem, zrobił na mnie ogromne wrażenie. Natomiast odpowiadając na pytanie, już w okolicach 1995 roku poczułem potrzebę zrobienia filmu o wiedźminie. Po prostu czułem wewnętrznie, że Geralt na to zasługiwał. Jest fantastyczny, niesamowity. Jedyny w swoim rodzaju.

Można zatem powiedzieć, że niemal od razu dostrzegł Pan w opowiadaniach materiał na film?

Tak. Po pierwsze, z powodu wyobraźni wielkiego, absolutnie niesamowitego pisarza, jakim bez wątpienia jest Andrzej Sapkowski, i tego, jak wykreował postaci, oraz samego Geralta. Po drugie, zachwyciła mnie warstwa językowa oraz humor, którego

w opowiadaniach jest sporo. Poza tym spodobało mi się nawiązywanie do podań, baśni, legend czy klechd. Pan Andrzej czerpał z tych źródeł, a potem potrafił to umiejętnie i z literackim wdziękiem wykorzystać. Właśnie ten wdzięk i taka lekkość, jaką miał Geralt, ze swoim specyficznym poczuciem humoru, przywołującym na myśl niektóre role Clinta Eastwooda czy Bruce'a Willisa, bardzo mi się spodobały.

Skoro już jesteśmy przy pomyśle na realizację filmu, to wyjaśnijmy jedną kwestię. Andrzej Sapkowski w wywiadach wspominał, że prawa do ekranizacji jego prozy nabyto już w pierwszej połowie lat 90. Czy pisarzowi może chodzić o te same prawa, które później nabyło Heritage Films na potrzeby Pańskiego filmu?

Nie umiem odpowiedzieć na to pytanie. Prawa do filmu, który reżyserowałem, zostały nabyte pod koniec lat 90. przez Program Drugi Telewizji Polskiej, Lwa Rywina z ramienia Heritage Films i firmę Vision, późniejszego dystrybutora filmu. Swoją drogą, po premierze *Pana Tadeusza* (1999), przy którym również pracowałem, to właśnie Lew Rywin powiedział mi, że są duże szanse, że uda się rozpocząć pracę nad *Wiedźminem.* Stało się to po wielu naszych rozmowach na ten temat. Dlatego chyba pisarz miał na myśli kontakty z innymi filmowcami.

Wspominał Pan w wywiadach, że w latach 90. XX wieku nie było łatwo znaleźć producentów, którzy chcieliby się zająć tematem *Wiedźmina.* Na czym polegał problem?

No tak, trudno było przekonać ludzi dysponujących odpowiednimi możliwościami oraz pieniędzmi, żeby uwierzyli w taki projekt. No bo co mieliśmy wcześniej? Polski widz znał z telewizji seriale *Xena: wojownicza księżniczka*, *Herkules* czy filmowego *Conana Barbarzyńcę* z Arnoldem Schwarzeneggerem. Owszem, dla pewnej grupy widzów to były ciekawe produkcje z fajnymi bohaterami. Ale dla sporej grupy odbiorców fantasy było czymś dziwnym, zupełnie nieinteresującym. W takim przypadku potrzeba producenta, który dostrzeże w takim filmie

jak *Wiedźmin* nie tylko potencjał finansowy, ale również zobaczy możliwości w samym gatunku, no i oczywiście w bohaterze. Pamiętajmy, że w tamtym czasie fantasy w filmie czy serialu nie było tak popularne jak teraz. To było zupełnie inne pole filmowej eksploracji.

Mimo to próbował Pan znaleźć odpowiednich producentów?

Oczywiście. Próbowałem przekonać tych ludzi, których znałem i z którymi wówczas pracowałem – pana Lwa Rywina z Heritage Films czy Włodzimierza Otulaka z Vision. Potem reżyserowałem serial *Miasteczko*, a więc cały czas coś robiłem. Mimo to nieustannie rozmawiałem na temat *Wiedźmina* z różnymi osobami. Próbowałem przekonać innych do swojego pomysłu. Pamiętam, jak w 1996 roku, w trakcie prac nad filmem *Król Olch* Volkera Schlöndorffa, przy którym również pracowałem, rozmawiałem z Lwem Rywinem [wtedy producentem wykonawczym filmu – przyp. autora] o wiedźminie. Cały czas przekonywałem i tłumaczyłem, jaki to wspaniały bohater, jak bardzo nadaje się do filmu. Już wtedy miałem w głowie zarys historii, ale nie miałem gotowego scenariusza. Przyznaję, że nie bardzo czułem się na siłach, żeby go napisać.

Dlaczego?

Mogę szczerze powiedzieć, że przerastał mnie talent pana Andrzeja Sapkowskiego. Dlatego bałem się podjąć takie ryzyko jak pisanie scenariusza na podstawie jego opowiadań. Być może to był błąd? Kiedy później rozmawialiśmy z panem Andrzejem i zapytaliśmy go wprost, czy sam nie zechciałby napisać scenariusza, machnął ręką i powiedział: „Panowie, znam odpowiednie elementy i struktury, ale nie chcę tego robić. Ja się zajmuję czym innym. Wy, filmowcy, będziecie wiedzieć, jak to zrobić lepiej”. Po prostu pisarz nam uwierzył. Naszej wizji i naszemu pomysłowi. A zatem skoro już tak się stało i wiedzieliśmy już, że będziemy kręcić ten film, Michał Szczerbic postanowił, że napisze scenariusz do filmu.

To, co Pan mówi, kłóci się z informacjami, które od lat krążą w Internecie. Mianowicie w wywiadach z Grzegorzem Ciechowskim pojawia się informacja, że pomysłodawcą filmu był Michał Szczerbic. Doprecyzujmy zatem, czyj to był faktycznie pomysł.

To był mój autorski pomysł. Natomiast Grzesiek Ciechowski wcale nie musiał się mylić. Pamiętajmy, że lider Republiki to niekwestionowana legenda polskiej muzyki, prawdziwa ikona. Kiedy pozyskuje się do filmu takie nazwisko, to z reguły nie rozmawia z taką postacią reżyser, tylko producent lub producent wykonawczy, a taką rolę właśnie pełnił Michał. Przekonując Grzegorza, mógł powiedzieć coś takiego, to dla mnie jasne. Dziś to oczywiście mało istotny szczegół i nie ma sensu go roztrząsać, ale rzeczywiście faktem jest, że w Internecie krąży na ten temat wiele nieporozumień. Natomiast z całą odpowiedzialnością mogę powiedzieć, że człowiekiem, który wymyślił *Wiedźmina* dla polskiej kinematografii, byłem ja.

Wspominał Pan o spotkaniach z Andrzejem Sapkowskim. Jakie było jego nastawienie do pomysłu ekranizacji jego twórczości, co – przypomnijmy – w Polsce nie spotyka pisarzy zbyt często?

Razem z Michałem Szczerbicem jeździliśmy do Łodzi, żeby porozmawiać z panem Andrzejem na temat naszej wizji. To były bardzo przyjemne i niezwykle sympatyczne spotkania w miłej atmosferze. Do dziś ciepło je wspominam, zwłaszcza przepięknego kota pana Andrzeja. A co do nastawienia samego pisarza, to odniosłem wrażenie, że jako człowiek naprawdę wielkiego umysłu pan Andrzej był najzwyczajniej w świecie ciekawy, co z tego wyjdzie. Myślę, że nie traktował tego jako jakiejś nobilitacji czy czegoś w tym rodzaju. To człowiek świadomy swojego warsztatu i jakości tego, co stworzył. Dużo intensywniej zareagowali fani i dobrze, że tak się stało. Taki film potrzebuje zainteresowania fanów, ich opinii.

Reżyser na planie

Źródło: fot. Piotr Liszkiewicz/Super Express/Getty Images Poland

---

Jak pisarz zareagował na film?

Mam wrażenie, że pan Andrzej nie do końca spodziewał się całego tego szumu, który wiązał się z premierą. Chyba dlatego na początku w ogóle nie planował iść do kina. Z kolei ja bardzo chciałem, żeby zobaczył film i powiedział, co o tym sądzi. Bardzo mi na tym zależało. Dlatego też zorganizowaliśmy specjalnie dla niego tajną projekcję w jednym z kin w Łodzi. Żeby wejść na salę, trzeba było podać specjalne hasło, które znał tylko pan Andrzej. Przypominało to prawdziwą konspirację, ponieważ wejście zorganizowaliśmy z tyłu kina, żeby nikt nie wiedział, że akurat w tym momencie pan Sapkowski ogląda *Wiedźmina*. Osobiście nie byłem wtedy na seansie. Razem z Włodzimierzem Otulakiem

i Michałem Żebrowskim jechaliśmy na pokaz filmu do Szczecina. W końcu zadzwoniłem i spytałem: „Panie Andrzeju, i jak? Podobał się panu film?”. Na to pan Sapkowski odpowiedział: „Tak, podobał mi się”. Zapytałem wtedy wprost, czy mogę to mówić dziennikarzom, a pisarz się zgodził. „Film mi się podobał, a niektóre walki były nawet lepsze niż w *Conanie Barbarzyńcy*” – tak dokładnie brzmiały słowa pana Andrzeja. Dla mnie to był niesamowity oręż. Prawdziwa siła przekazana bezpośrednio od twórcy Geralta, żeby znieść całą krytykę, jaka wtedy spadła na film. Po latach mogę powiedzieć, że spodziewałem się, iż film wzbudzi emocje. Być może nie spodziewałem się, że aż takie. Jednak to reżyser się podpisuje pod całością, więc jak się powiedziało A, to trzeba powiedzieć B. Wziąłem to wszystko na siebie. Wie pan, jak jakiś projekt odnosi sukces, to każdy chętnie przyznaje się do udziału. Ale porażka zawsze jest sierotą, a ktoś musi ponieść odpowiedzialność. W kinematografii zawsze taką osobą jest reżyser i nic w tym dziwnego. Na tym polega ta branża.

Panie Marku, rozprawmy się zatem z kolejną nieścisłością, jaka wiąże się z filmem. Chodzi o wschodnioazjatycką koncepcję *Wiedźmina.* W wywiadach przed premierą filmu Grzegorz Ciechowski wspominał, że to on podsunął Michałowi Szczerbicowi taką wizję, a także sprowadził na plan Jacka Wysockiego, nauczyciela aikido. Wiele źródeł podaje z kolei, że to był pomysł scenarzysty. Natomiast w wywiadach przyznaje Pan, że to on wymyślił tę wizję. Jak było naprawdę?

Myślę, że tutaj mamy do czynienia z podobną sytuacją jak przy nieścisłościach odnośnie do tego, kto wpadł na pomysł filmu. W trakcie przygotowań, obmyślania całej koncepcji, spędzaliśmy razem z Michałem sporo czasu i odbyliśmy wiele rozmów. Naturalnie, tematy wschodnie również się przewijały. Natomiast oryginalnie pomysł ponownie pochodził ode mnie. Muszę powiedzieć, że od lat tematyka Azji była mi bliska. Zainteresowanie Wschodem zaczęło się u mnie

w czasie liceum, kiedy uczyłem się karate oraz poznałem filozofię zen. To ostatnie doświadczenie zmieniło mój pogląd na sztukę. To cała filozofia, pewien sposób patrzenia na świat. Wtedy tkwiło to we mnie głęboko i tak jest do dzisiaj. Dlatego taka wizja wiedźmina, na modłę azjatycką, była dla mnie naturalną koleją rzeczy.

Inspirował się Pan czymś konkretnym?

Od samego początku, gdy tylko zacząłem myśleć o ekranizacji, miałem w głowie pewną określoną wizję. Był to efekt inspiracji filmami Akiry Kurosawy i postaci, jakie kreował w nich Toshirō Mifune. Szczególnie utkwił mi w pamięci Kikuchiyo z *Siedmiu samurajów*. Tak samo jak Geralt, postać, jaką stworzył Mifune, to właściwie antybohater, czasami pijaczyna, niekiedy wykazujący specyficzne poczucie humoru. To właśnie od niego wziąłem pomysł na mojego Geralta i później ta inspiracja stała się podstawą wizji, czym *Wiedźmin* ma właściwie być. Wpłynęło to również na inne kwestie, na przykład na miecz Białego Wilka. To ja narysowałem miecz Geralta, który później wykuł pan Krzysztof Czeczotka, znakomity płatnerz, prawdziwy artysta w swoim fachu. Dodam tylko, że ten miecz nie jest klasyczną kataną. Ma inne wygięcie, kształt. To nie jest stricte miecz samurajski. To samo można powiedzieć o stroju, który zaprojektowaliśmy razem z kostiumografkami – Małgosią Stefaniak i Magdą Rutkiewicz. Niby jest na modłę azjatycką, ale proszę zwrócić uwagę, że jest niesłychanie funkcjonalny i nie krępuje ruchów. Nie ma w nim zbędnych ozdobników, mogących przeszkadzać w walce. Natomiast powracając do tych niejasności, to myślę, że ponieważ Michał Szczerbic z Grzegorzem spotykali się częściej, zapewne o tym rozmawiali. Grzesiek po prostu mógł odnieść takie wrażenie, że to Michał stoi za wschodnią koncepcją wiedźmina, a nie ja. Ale chciałbym podkreślić, że Michał Szczerbic miał do tego pełne prawo, bo to wszystko – niezależnie od tego, kto na to wpadł, działało na korzyść filmu. Poza tym trzeba podkreślić, że faktycznie to Grzegorz sprowadził na plan Jacka Wysockiego, prywatnie swojego

dobrego kolegę. To był strzał w dziesiątkę. Potem Michał Żebrowski miał wielogodzinne treningi z Jackiem, które przyniosły niesamowity efekt. Jacek zaproponował układy walk, w filmie zagrał też asystent Jacka, aikidoka Wiesław Chmieliński, odtwórca roli jednego ze zbirów Renfri. Dlatego warto podkreślić znaczenie Grzegorza Ciechowskiego, nie tylko wspaniałego muzyka, ale również człowieka, który swoimi kontaktami mocno wspomógł naszą produkcję.

Kiedy pracował Pan nad wizją filmu i tego, jak zaadaptować prozę Andrzeja Sapkowskiego, nie odniósł Pan wrażenia, że pisarz pozostawia sporo luk w treści i tym samym daje adaptatorom duże możliwości? Na coś takiego zwracali uwagę między innymi graficy, którzy mierzyli się z tematem wiedźmina.

Może tu pana zaskoczę, ale wręcz przeciwnie. Dla mnie tego pola manewru, tych możliwości na autorskie wizje, nie było wcale dużo. Powiem więcej, ja go nawet nie chciałem. Z prostego powodu. Z panem Andrzejem jest jak z Sienkiewiczem. Sienkiewiczowska trylogia to po prostu gotowe sceny, które wystarczy tylko przerobić na scenariusz i można kręcić film. Z Sapkowskim jest dokładnie tak samo. Tam wszystko się idealnie układa, postaci są wyraziste i dobrze „siedzą" w akcji, w klimacie konkretnych scen. Do tego są wspaniałe dialogi, choć niekiedy bardzo długie, więc trzeba je skrócić. Poza tym wszystko pasuje idealnie, dlatego nie chciałem nic zmieniać. Proszę spojrzeć na *Władcę pierścieni* Petera Jacksona. To bardzo dokładna i wierna adaptacja. I ja również chciałem taką zrobić. Przede wszystkim dlatego, że byłem, jak dzisiaj mówi młodzież, bardzo zajarany wiedźminem i Sapkowskim w ogóle. Gdyby tak nie było, pewnie podchodziłbym do tego z większym dystansem. Takie podejście miał Michał Szczerbic, co z punktu widzenia filmowca-scenarzysty jest dobrą strategią. Nie był on aż tak przywiązany do treści książek, jak ja byłem. Mówiąc szczerze, w trakcie kręcenia bałem się, że za bardzo odjeżdżamy od tego, co jest oryginalnie u Sapkowskiego. Głównie dlatego, że bardzo chciałem

zrobić ekranizację, a nie adaptację. Bez żadnego kombinowania czy niepotrzebnych zmian. Początkowo to miało być jeden do jednego przełożenie prozy Andrzeja Sapkowskiego.

Pomówmy chwilę o rozmachu samej produkcji. *Wiedźmin* był jednym z pierwszych filmów zrealizowanych w Polsce według zachodnich standardów promocyjnych – poświęcono ogromne pieniądze na kampanię reklamową, w tym Piknik Wiedźmiński na Polach Mokotowskich czy grę SMS-ową. Próbowano z filmu uczynić centrum, wokół którego miał się rozwijać bogaty merchandising. Czy to miało wpływ na Pana pracę? Jak w ogóle odbierał Pan tak rozbudowaną machinę promocyjną filmu?

Cóż, to przeszkadzało we wszystkim – w pracy, w codziennym życiu. Jednak jako reżyser czułem się w obowiązku brać udział w tych wszystkich elementach promocji, które wymagały mojej obecności. Przecież właśnie na tym polega filmowy biznes. To całkowicie naturalne. Jest pewien określony produkt, zatem trzeba go promować. Te wszystkie zabiegi, o których pan wspomina, to zasługa Włodzimierza Otulaka z firmy Vision, który dołożył wszelkich starań, żeby ten *Wiedźmin* się sprzedał. To dobrze, że towarzyszyła temu tak rozbudowana machina promocyjna, poprowadzona zresztą bardzo dobrze i profesjonalnie. Naprawdę wtedy nie zastanawiałem się, czy jest mi z tym wygodnie, czy nie. Brałem w tym udział, bo skoro miałem możliwość zrobienia tego filmu, to naturalne i zrozumiałe było dla mnie to, że teraz producenci chcieli na nim zarobić. Z perspektywy czasu nie wiem, czy trzeba było wytaczać aż takie armaty promocyjne. Jednak wydaje mi się, że w ogóle każdy film, jaki robimy, powinien mieć właśnie taką promocję jak *Wiedźmin.* Bo kiedy tej promocji brakuje, to nawet jeśli jakieś dzieło jest znakomite, ludzie po prostu się o nim nie dowiedzą. A o *Wiedźminie* wiedzieli wszyscy.

Nie sposób się z tym nie zgodzić. Ale pytam Pana o promocję również dlatego, że aktorzy przyznawali w wywiadach, że z takim zainteresowaniem mediów i taką presją, jaka towarzyszyła ich udziałowi w *Wiedźminie*, zetknęli się pierwszy raz w życiu. Jak dziś Pan to ocenia?

Muszę powiedzieć, że wszystko zależy od psychiki aktora, dlatego chyba to właśnie oni mogliby lepiej odpowiedzieć na to pytanie. Pamiętam, że już po premierze jeździliśmy razem z Michałem Żebrowskim na kinowe pokazy po całej Polsce. To nie było wcale łatwe. Teraz już nie pamiętam, czy mieliśmy to w umowach, czy nie. Michał pewnie tak, bo przecież był gwiazdą filmu. Ale przyznam, że szczerze go za to podziwiam, bo był niesłychanie cierpliwy dla fanów, spokojnie rozdawał autografy, pozował do zdjęć. Dzisiaj to normalne, ale wtedy być może byliśmy pierwsi w kwestii skali promowania filmu.

Skąd pomysł na obsadzenie Michała Żebrowskiego i Grażyny Wolszczak w rolach Geralta i Yennefer?

Powiem panu, że w tym wypadku nie miałem żadnych wątpliwości. Od razu wiedziałem, że to właśnie ci aktorzy powinni zagrać Geralta i Yennefer. Zaczęło się od tego, że Michał Żebrowski najpierw zagrał Skrzetuskiego w *Ogniem i mieczem* Jerzego Hoffmana. Pomyślałem sobie, że doskonale wcielił się w rolę wojownika. Piękny, przystojny mężczyzna o odpowiednich rysach, popularny – co było ważne dla producentów – kreowany wówczas na amanta polskiego kina. Dla mnie Michał był wspaniały, w zbroi i tym całym rynsztunku Skrzetuskiego. Pomyślałem, że byłoby super, gdyby zagrał Geralta, i na pewno będzie świetnie wyglądał w wiedźmińskiej charakteryzacji. Jednak chciałbym podkreślić, że przede wszystkim Michał to wspaniały, myślący aktor, który podszedł do roli wiedźmina z prawdziwą pasją. Proszę mi wierzyć, to było 168 ciężkich dni zdjęciowych, a Michał świetnie sobie z tym poradził. Wykonał też niesamowitą pracę, jeśli chodzi o przygotowania. Już wcześniej jeździł konno, i to świetnie, ale musiał każdego dnia

intensywnie trenować aikido i spędzić wiele godzin na siłowni. Naprawdę, Michał wykonał ogromną pracę przy tej roli i jestem mu za to mega wdzięczny. Natomiast jeśli chodzi o Grażynę Wolszczak, widziałem ją kiedyś w jednym z jej wcześniejszych filmów i po prostu mnie zachwyciła. Zobaczyłem piękną dziewczynę, która miała w sobie jakąś tajemnicę, coś niesłychanie intrygującego. Minęło parę lat, myślę o obsadzeniu Yennefer i od razu przychodzi mi do głowy Grażyna. Naprawdę, od początku wiedziałem, że to właśnie ta dwójka musi zagrać wiedźmina i czarodziejkę. Potem pojawiły się różne komentarze dotyczące wieku, ale odbierałem je jako niepoważne. Grażyna to piękna kobieta, silna, emanująca kobiecością, a do tego można ją doskonale ucharakteryzować i w zależności od potrzeby w filmie zrobić z niej młodszą lub starszą postać. U nas na planie nie było jednak takiej konieczności. Nasza Yennefer jest piękna od początku do końca. Dlatego też zależało mi na tym, żeby w subtelny sposób pokazać urodę tej kobiety, by działała na wyobraźnię.

***Wiedźmin* wpisał się w popularną w czasie swojej produkcji strategię systemu gwiazd – obsada pełna była wybitnych nazwisk. Poza wymienioną dwójką w obsadzie pojawili się chociażby Anna Dymna, Zbigniew Zamachowski, Daniel Olbrychski, Maciej Kozłowski i wielu innych. Jak się pracowało z takimi aktorami?**

Nie ma co ukrywać, że *Wiedźmin* był takim filmem, w którym nauczyłem się wiele od aktorów. Nie ma w tym żadnego wstydu. Pan Andrzej Wajda opowiadał mi kiedyś, że jak zaczynał robić filmy, to wiele się nauczył z obserwacji Tadeusza Łomnickiego. Proszę mi wierzyć, jak ktoś mówi, że wie wszystko i jest w pełni ukształtowanym reżyserem, zatem nie musi korzystać z wiedzy aktorów, to nie jest prawda. Każdy film jest inny, każda grupa współpracuje ze sobą w inny sposób, między aktorami panują inne relacje. Pod tym względem miałem nieco łatwiej. Na przykład Ewa Wiśniewska, grająca Calanthe, dała mi kilka cennych uwag, które mi pomogły w kwestii reżyserowania

aktorów i pracy z nimi. Muszę jednak powiedzieć, że praca z gwiazdami kina jest dla każdego reżysera wyzwaniem, ale jednocześnie czymś wspaniałym, wręcz prawdziwym przywilejem. Również dlatego, że aktorzy będący gwiazdami kina to ludzie podchodzący do swojej pracy z pasją oraz pełnym oddaniem. To później naprawdę widać na ekranie.

Zdjęcia do *Wiedźmina* trwały blisko pół roku w malowniczych pejzażach. Jak na polskie standardy, to bardzo długo. Jak w ogóle można sobie poradzić z tak dużym przedsięwzięciem?

Są oczywiście ludzie, którzy zajmują się organizacją tego wszystkiego. Odpowiada za to całe kierownictwo produkcji – za logistykę przedsięwzięcia i inne rzeczy wchodzące w skład produkcji. Zresztą to nasze pół roku to nie jest aż tak długo. Gdy zaczynałem pracować w branży filmowej, serial kręciło się przeważnie dziewięć miesięcy.

Dziś to niewyobrażalne...

Ale też kiedyś inaczej się pracowało – głównie do 16.00, potem kończono zdjęcia. Naprawdę, proszę mi wierzyć, wszystko zależy od organizacji. Akurat przy *Wiedźminie* zebrała się wspaniała ekipa. Wszyscy ludzie, z którymi miałem wtedy okazję pracować, byli prawdziwymi profesjonalistami. Dlatego mogłem spokojnie zająć się swoją pracą, natomiast ktoś inny zajmował się kwestiami organizacyjnymi. To była komfortowa sytuacja. To ważne również dla aktorów, żeby mieli odpowiednie warunki pracy. Pamiętajmy, że to są artyści, którzy budując swoje postaci, nierzadko wykonują niesamowity wysiłek psychiczny, a czasem też fizyczny. To nie jest łatwe. Dlatego uważam, że nasza produkcja była bardzo dobrze zorganizowana. Mieliśmy zdjęcia w różnych miejscach, często musieliśmy się przemieszczać. Czasami mieliśmy też bardzo trudne warunki pogodowe, bo trafiliśmy i na upały, i na ciężką, mroźną zimę w Karkonoszach. Zwłaszcza ta ostatnia dała nam się we znaki, bo trzeba było się dostać na Śnieżkę z końmi i całym sprzętem. Nie wszędzie dało się podjechać.

Sporo rzeczy musieliśmy na własnych plecach wnieść na szczyt góry, a kamery, statywy i taśma nie należały do najlżejszych.

Marek Brodzki z Ewą Wiśniewską na Pikniku Wiedźmińskim

Źródło: fot. Dariusz Redos/Reporter

Mówi Pan o taśmach. Czyli filmu nie realizowano metodą cyfrową?

Nie. Całość realizowaliśmy klasyczną, ciężką kamerą 35 mm. Potem przekładaliśmy to do programu komputerowego, który służył do montażu. Właściwie można to nazwać skanowaniem z negatywu taśmy na nośnik cyfrowy. Później była cyfrowa obróbka, a następnie gotowy efekt trafiał ponownie na taśmy. To właśnie z nich pokazywano *Wiedźmina* w kinach. Pamiętajmy, że chociaż to wcale nie było tak dawno, to u nas jeszcze nie korzystano z cyfrowych kopii, cyfrowy zapis na kamerze również nie był wtedy powszechny. Dziś cała produkcja

filmowa wygląda inaczej. Wystarczy mała kamera i można kręcić, gdzie się chce. Natomiast dwadzieścia lat temu wszystko wyglądało inaczej. Powiem więcej, dziś mało kto wie, że kiedyś, jak się zaczynało kręcić film, to najpierw się liczyło, ile będzie potrzebnych metrów taśmy. Istniał tak zwany współczynnik, który mógł wynosić na przykład 1:3. Co to oznaczało? Jeśli na przykład film miał trwać około godziny, to potrzebne było blisko trzy tysiące metrów taśmy. Wobec tego trzeba na niego przeznaczyć trzy razy więcej, czyli dziewięć tysięcy metrów taśmy. Wtedy można było zrobić maksymalnie trzy duble każdej sceny. W przeciwnym wypadku po prostu brakowało taśmy, a ta była kiedyś bardzo droga. Dlatego próbowano ją czasami oszczędzać, choć zawsze najważniejsze były starania, by osiągnąć jak najlepszy efekt. Przyznam szczerze, że nie pamiętam, jaki przy *Wiedźminie* był współczynnik taśmy. Na pewno jednak na wszystko nam starczyło, choć nie było to łatwe.

Dla polskiego widza takie rzeczy jak elfy i krasnoludy to była rzecz nowa. A z założenia – sądząc po strategii promocyjnej – *Wiedźmin* miał być filmem dla wszystkich. Czy przypadkiem właśnie to nie było przeszkodą, której polska kinematografia na przełomie wieków po prostu nie mogła pokonać?

Nie sądzę, by to miało aż tak duże znaczenie. Polscy twórcy realizowali już filmy z kostiumami, szpadami czy szablami. Bo chyba tak należy na to patrzeć – jako na film kostiumowy. Natomiast nie zmienia to faktu, że przy produkcji fantasy, tak samo jak przy każdym innym, trzeba się przykładać i ciężko pracować. Może faktycznie było przy tym więcej trudności, bo pojawiała się magia, potwory czy bogactwo rozmaitych pejzaży. W trakcie zdjęć zwiedziliśmy naprawdę piękne miejsca w Polsce. Niejako z konieczności spowodowanej logistyką musieliśmy te lokacje umiejscawiać jedynie w kilku przestrzeniach: w Karkonoszach, gdzie kręciliśmy na przykład w zamku Grodziec;

niektóre sceny powstały w Modlinie, jeszcze inne nad morzem czy w Malborku, sporo ujęć zrobiliśmy też w kieleckim kamieniołomie.

Film był kondensacją głównych wątków serialu, przez co chwilami mógł być niezrozumiały dla kogoś, kto nie znał opowiadań. Za to w serialu, gdzie czasu było więcej, wyglądało to znacznie lepiej. Dlaczego jest tak duża różnica między serialem a filmem?

Przede wszystkim dlatego, że serial jest bliższy prozie Andrzeja Sapkowskiego. Serial jest też, co oczywiste, dłuższy, dlatego można w nim lepiej pokazać przestrzeń, niezwykle ważną przy losach Geralta. W serialu można spokojnie pokazać krajobrazy, góry, lasy, pokazać podróż wiedźmina. Widz ma więcej czasu, by się nasycić tym światem, który wymyślił Sapkowski. Natomiast w kinie nie było na to czasu ani miejsca. Wszystko musiało być tak upakowane, by zawrzeć wszelkie informacje ważne dla narracji. Niestety, ucierpiała na tym ta swoista uroda, jaką miał serial. Dzisiaj pewnie można by wydłużyć ten film do dwóch godzin i czterdziestu minut [w oryginale film miał 130 minut – przyp. autora], może wtedy byłby nieco „pełniejszy".

Skoro już jesteśmy przy tym upakowywaniu treści, to porozmawiajmy chwilę o montażu filmu. Plotki głoszą, że istniały trzy wersje montażowe. Finalnie osią filmu są poszukiwania Ciri. Serial opowiada jednak historię znacznie bardziej rozbudowaną, w której dziewczynka nie jest aż tak istotną postacią. Jak zatem naprawdę wyglądał montaż filmu?

Nie ma w tym żadnej tajemnicy, naprawdę. Faktycznie, była pierwsza wersja montażowa i zawierała wiele scen, które finalnie nie weszły do filmu ani serialu. Był tam między innymi romans Foltesta z Yennefer i jeszcze kilka innych koncepcji, ale ostatecznie z tego zrezygnowaliśmy. Natomiast kolejna wersja montażowa, ta, która trafiła do kin i potem do telewizji, to efekt pracy mojej i montażystów. Razem z Wandą Zeman montowaliśmy film i serial, natomiast Cezary Grzesiuk pracował

głównie przy montażu serialu. Z poszczególnych elementów opowieści serialowej stworzyliśmy film kinowy.

Kolejną kontrowersją było podobieństwo wizualne między wieloma elementami filmu i serialu a rysunkami komiksowymi Bogusława Polcha.

Oczywiście, pan Polch rysował wiedźmina na potrzeby komiksu. Rzeczywiście, jego Geralt też ma sporo naleciałości wschodnich. Z tym że u mnie nie ma na przykład kucyka. Pan Polch miał do nas później spore pretensje, chodziło między innymi o wygląd Zerrikanek. Nie ma co ukrywać, że faktycznie te postaci były podobne, dlatego że opis ich wyglądu z opowiadań i komiksowe wizualizacje tak mocno wsiąknęły w naszą świadomość jako odbiorców, że robienie swojej wersji, wymyślanie nie wiadomo czego, żeby nasze Zerrikanki nie były jak Polchowe, byłoby po prostu głupie.

Maciej Parowski pisał jednak o tym, że Lew Rywin zasugerował mu wyraźnie, iż na planie korzystano z wiedźmińskich komiksów. Wiedział Pan o tym?

Nie, naprawdę nic nie wiem na ten temat. Powiem tylko, że czytałem pierwsze wydania opowiadań wiedźmińskich, jeszcze wydawane przez SuperNową, które były ilustrowane przez pana Bogusława Polcha. Dlatego siłą rzeczy, myśląc o wiedźminie, miałem te ilustracje w głowie. To się po prostu wdrukowało w moją pamięć i wyobraźnię. To samo dotyczy wspomnianych już Zerrikanek czy też innych elementów. Przecież wszystko, co nas otacza, wpływa potem na to, jak przekładamy daną rzecz na język filmu. Dlatego nie ma się co dziwić, że skoro czytałem opowiadania z ilustracjami, to utkwiły w mojej świadomości. I chcę powiedzieć, że te ilustracje, które wykonał pan Polch, są absolutnie fantastyczne. Wywarły na mnie ogromny wpływ, naprawdę. Później zresztą dostałem od rysownika podpisany komiks, który jest dla mnie miłą pamiątką. Bardzo szanuję pana Polcha jako wielkiego artystę,

twórcę komiksów, ale też człowieka, który wywarł ogromny wpływ na mojego *Wiedźmina.*

Pana film i serial wzbudziły ogromne emocje. Tak samo jak każda inna adaptacja wiedźmina. Z czego to wynika, że ktokolwiek nie sięgnie po przygody Geralta, od razu znajduje się pod obstrzałem fanów?

To oczywiste – po prostu bohater jest świetny! I dlatego wzbudza ogromne emocje. Naprawdę nie ma co się temu dziwić. Wiedźmin to dla wielu ludzi, którzy uwielbiają Geralta, prawdziwa świętość. Dobrze, że twórcom z CD Projekt RED udała się gra. To naprawdę świetnie, bo dzięki grom opowieści o wiedźminie dotarły do jeszcze większego grona odbiorców. Przecież również dlatego Netflix produkuje serial o Geralcie. Powiem więcej, dziwiłbym się, gdyby losów Geralta nie chciano ponownie sfilmować. Jestem bardzo ciekawy, jak to wyjdzie, i trzymam mocno kciuki za całą ekipę. Przypomnę tylko, że nasz *Wiedźmin* powstawał przed *Władcą pierścieni* Petera Jacksona. Gdy tylko zobaczyłem pierwszą część tej trylogii, od razu sobie pomyślałem, że *Wiedźmin* właśnie tak powinien wyglądać. Byliśmy jednak w innym kraju, świecie innych możliwości. Natomiast powracając do tematu gry, muszę przyznać, że jej fenomen w ogóle mnie nie dziwi. Co więcej, byłbym szalenie zdziwiony, gdyby ta branża nie sięgnęła w końcu po Geralta. Głównie dlatego, że bohater jest tak wyrazisty, że byłoby błędem, naprawdę trzeba być ślepym i nie mieć świadomości, co się dzieje w świecie, żeby tego bohatera nie wykorzystać. Wszystko rozbija się o tę nietuzinkową postać.

To znaczy?

W tym wszystkim najpierw trzeba sobie zadać pytanie, po co w ogóle chodzimy do kina. Mówię o kinie, ale chodzi mi bardziej o samo wchodzenie do innych światów, z mniejszą czy większą immersją, to już mniej istotne. I nagle, w tym innym świecie, spotykamy bohatera, który

w sumie jest taki jak my albo jest taki, jacy my sami chcielibyśmy być. Lub jakiego chcielibyśmy kochać, wszystko jedno. Ten bohater jest dla nas przede wszystkim szalenie interesujący. I wiedźmin taki właśnie jest. Walczy ze złem, potrafi być niekiedy szorstki, a przy tym sam ma dużo problemów. To nie jest cukierkowy, jednowymiarowy westernowy szeryf czy ktoś w tym rodzaju. To charakterystyczne dla dobrze wykreowanych bohaterów, że nie są jednolici, mają swoje blaski i cienie. Dziś tłumaczę to swoim studentom w Warszawskiej Szkole Filmowej, że jeśli postać jest tylko dobra albo tylko zła, to jest przewidywalna i nudna, zatem widz czy gracz szybko straci chęć obcowania z nim. Dobrze wymyślony bohater musi mieć ten cały koloryt, jaki ma prawdziwy człowiek. Coś, co go określa, co uczyni go interesującym. I Geralt jest moim zdaniem najlepszym tego przykładem, jest takim bohaterem czyniącym dobro, ale nie zawsze mu to wychodzi. Podsumowując, Geralt to postać osadzona w świecie fantasy, świecie opowieści, bajek, legend i baśni, które znamy ze słyszenia czy z dzieciństwa. Tylko że tutaj mamy do czynienia z bohaterem mówiącym nam wyraźnie, że to nie są wcale bajki. Wiedźmin daje wyraźny sygnał, że taki świat mógłby istnieć, gdzieś tutaj obok nas, równolegle. I Biały Wilk go przemierza, człapie na Płotce, zabija potwory za pieniądze, a my możemy to obserwować. W opowiadaniu pod tytułem *Ziarno prawdy*, które absolutnie uwielbiam, bo jest naprawdę fenomenalne, jest przejmująca scena, kiedy bruxa Vereena zbliża się do Nivellena i wyznaje mu miłość. Jednocześnie nabija się na ostrze, a miłość odczarowuje ukochanego. Przecież to najprawdziwsza maestria! Trzeba być prawdziwym geniuszem, żeby to wymyślić. Do dzisiaj mam ciarki, gdy czytam to opowiadanie. Jest po prostu wspaniałe. Nawiasem mówiąc, to jedyne opowiadanie, którego nie zekranizowaliśmy.

Dlaczego tak się stało?

Nie pamiętam dziś dobrze, ale zdaje się, że do tego jedynego opowiadania pan Andrzej Sapkowski sprzedał prawa wcześniej komuś

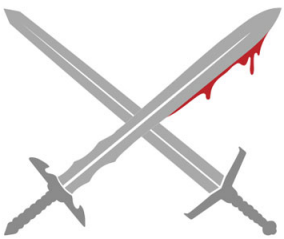
innemu, ale nie przysięgnę, że tak było.

Pański *Wiedźmin* doczekał się ciekawej międzynarodowej kariery. Telewizja Polska, która była koproducentem filmu i serialu, podobno dystrybuowała *Wiedźmina* co najmniej do kilku krajów. Do tej pory ta kwestia owiana jest tajemnicą. Gdzie poza Niemcami, Czechami i Rosją można było go obejrzeć?

Na pewno w Japonii, Chinach, Indonezji, Malezji i w dawnych republikach radzieckich. Naprawdę *Wiedźmin* trafił do bardzo wielu miejsc. Przez lata to był bardzo popularny towar eksportowy polskiej telewizji. Pamiętam, jak w 2006 roku pojechałem na plan zdjęciowy do Kazachstanu. Wysiadam w nocy z samolotu, jestem na lotnisku w Ałma Acie i co słyszę? Michała Żebrowskiego! Na ogromnym telebimie w lotniskowym hallu leciał w najlepsze *Wiedźmin*, konkretnie scena rozmowy Geralta z Calanthe. A ludzie stali i oglądali. Nie mogłem sobie wyobrazić lepszego powitania.

Na koniec wypada zadać jedno pytanie. *Wiedźmin* był pierwszym polskim pełnoprawnym filmem fantasy. To trochę pomnik swoich czasów, chociażby z uwagi na produkcję czy postaci wybitnych aktorów. Dlaczego Pana zdaniem twórcy nad Wisłą nie próbowali zmierzyć się później z tym gatunkiem?

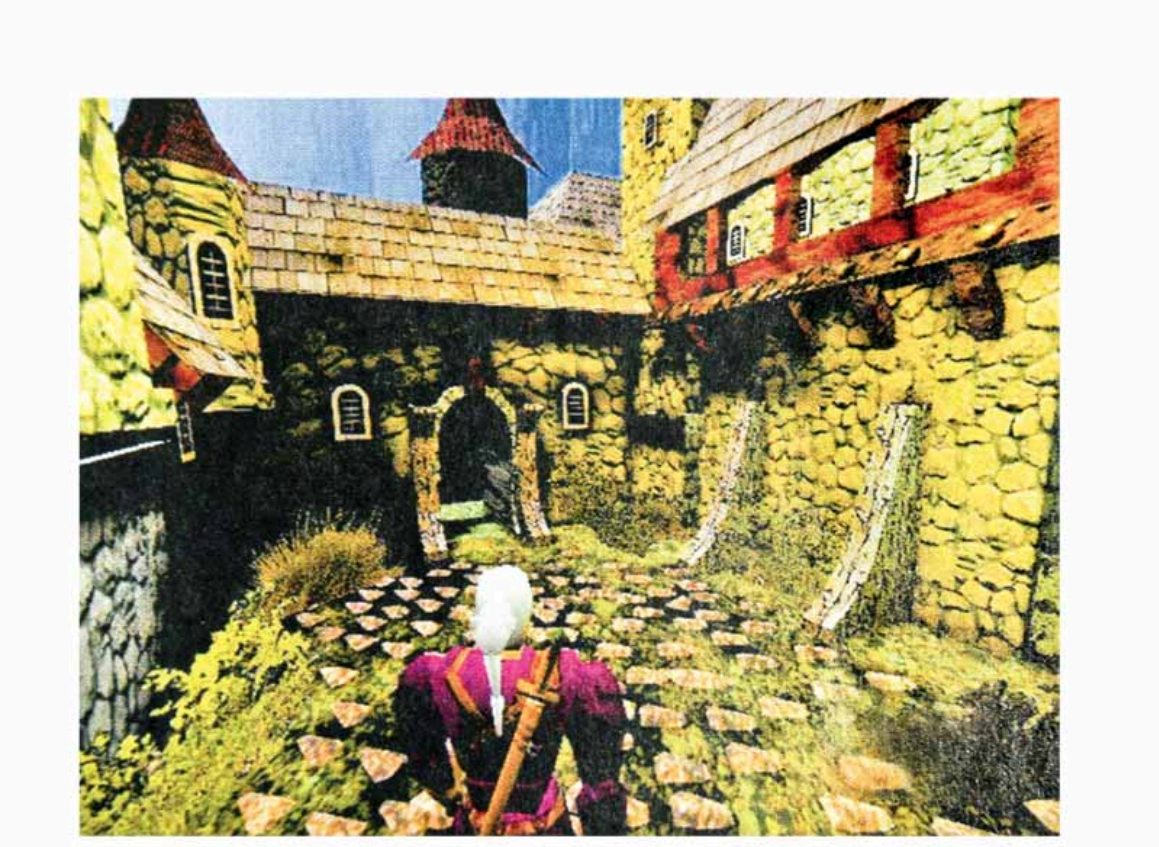
Dlatego, że film już powstał i wzbudził tyle kontrowersji... Bali się ryzyka? Po tym całym zamieszaniu, jakie miało miejsce, jest to całkiem możliwe. Ale powstała fajna gra!



WIEDŹMIŃSKI TOMB RAIDER

Nim do adaptacji przygód Geralta wzięli się filmowcy, tematem zajęli się projektanci innego medium. W 1996 roku studio Metropolis Software, ówczesny rodzimy gigant rozwijającej się branży gier, rozpoczęło prace nad wirtualnymi przygodami wiedźmina. Jak wspomina Adrian Chmielarz w książce Marcina Kosmana *Nie tylko Wiedźmin. Historia polskich gier komputerowych*, Andrzej Sapkowski szybko przystał na sprzedanie praw do swoich opowiadań: „Andrzej nie miał problemu z grową interpretacją jego dzieła. Dogadaliśmy się co do pieniędzy i *voilà*. Bardzo profesjonalnie i sprawnie”[89]. Chmielarz, znający pisarza z konwentów, odpowiadał za rozmowy z ramienia firmy. Kontaktowali się głównie listownie. Początkowo wszystko szło sprawnie, jednak z czasem Sapkowski wiele listów pozostawiał bez odpowiedzi, co zresztą nie wpłynęło na prace nad grą. Głównie dlatego, że autor od samego początku nie chciał się angażować w projekt Metropolis Software. Interesujące, że właśnie wtedy wykrystalizowała się „eksportowa” nazwa wiedźmińskiej profesji. Według branżowej legendy to właśnie Adrian Chmielarz wymyślił na potrzeby tłumaczenia określenie „witcher”. Andrzej Sapkowski podobno pierwotnie optował za niemieckojęzycznym „hexerem”, jednak ostatecznie wybrano wersję angielską. Jak było naprawdę, trudno dziś stwierdzić. Sam Chmielarz nie jest do końca pewien swojego autorstwa, często wskazuje na jakąś wypadkową różnych pomysłów, z kolei łódzki pisarz twierdzi, iż to on zaproponował nazwę. Niezależnie od tego, kto faktycznie jest autorem „witchera”, ciekawe jest to, że słowo powstało na potrzeby gry, która nie ujrzała światła dziennego, jednak po latach – już przy innej produkcji – stało się nazwą kanoniczną.

Sapkowski wiele listów pozostawiał bez odpowiedzi.



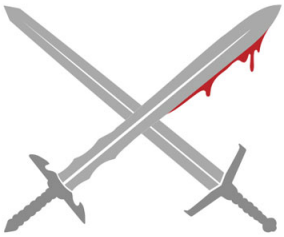
Tak miał wyglądać Geralt w 1996 roku. Kadr z czasopisma „PS Extreme”, czerwiec 2015

Źródło: fot. Patryk Młynek, z materiałów własnych autora

Premierę gry planowano na koniec 1998 roku i miała to być rzecz nietuzinkowa jak na ówczesne standardy. Widok z perspektywy trzeciej osoby, wszystko w trójwymiarze i z takimi efektami, jak sypiące się iskry w chwili uderzenia mieczem o ścianę... A do tego dynamicznie poruszająca się kamera, klimatyczne lokacje. W efekcie gracz powinien otrzymać połączenie serii *Tomb Raider* z elementami popularnych RPG-ów. Wiele mówiło się o nieliniowości fabuły i możliwości rzucania wiedźmińskich znaków dzięki zastosowaniu nowoczesnych akceleratorów graficznych. Jak na tamte czasy, projekt wyglądał naprawdę bardzo dobrze i nawiązywał do najlepszych zagranicznych produkcji. Dziwne wrażenie sprawiał jedynie sam Geralt, z kucykiem (jak wcześniej w komiksach) i we... fioletowym stroju. Podobno

ówczesny grafik studia, Ireneusz Konior, przeżywał wtedy okres fascynacji tym kolorem, stąd pomysł na taki ubiór. Fabularnie wydarzenia miały bazować na opowiadaniach składających się na *Ostatnie życzenie* i *Miecz przeznaczenia*[90]. Jak odnotowuje w swojej książce Kosman, o *Wiedźminie* czy też *Witcherze* (projekt miał funkcjonować pod obiema nazwami) myślano dość poważnie pod kątem wydawniczym. Znana z hitowej serii strzelanek *Doom* firma TopWare związała się z Metropolis, przejmując w rezultacie prawa do dystrybucji jej przyszłych gier, w tym przygód Białego Wilka[91]. Niestety, los nie okazał się dla tej produkcji łaskawy. Ekipa skupiła się na bardziej rokujących projektach, a z czasem z zespołu odeszło wielu pracowników, w tym Adrian Chmielarz. W efekcie pracę zawieszono na dobre. Przez wiele lat uważano, że po *Witcherze* zostały tylko wspomnienia, szkice i kilka zrzutów ekranów. Jednak w 2017 roku za sprawą akcji zorganizowanej przez arnh.eu udało się dotrzeć do grywalnych prototypów gry. Ówcześni pracownicy Metropolis, Jarosław Sobierski i Kacper Reutt, zaprezentowali sposób poruszania się Geralta i walkę mieczem. Jak na połowę lat 90. XX wieku wyglądało to naprawdę obiecująco[92].

Metropolis po kilku latach wróciło do tematu i opublikowało grę SMS-ową dla telefonii Idea. Po wysłaniu pierwszej wiadomości (płatnej 5 zł + VAT jako miesięczny abonament) gracz otrzymywał SMS-y, na które odpowiadał, wpisując wybrane komendy. Przykładowo: Walka z potworem. Wyślij odpowiedź: A – atakuj, B – uciekaj. Uczestnik mógł określić sposób walki (mieczem czy jednym z wiedźmińskich znaków) oraz interakcje z napotkanymi obiektami i postaciami. Była to klasyczna gra tekstowa, która nie okazała się wielkim sukcesem. Co ciekawe, wiele wskazuje na to, że fabułę oparto w jakimś stopniu na tym, co Metropolis przygotowywało kilka lat wcześniej. Znaczenie tej produkcji na telefony komórkowe jest o tyle istotne, że w ten sposób dopełniła się umowa, jaką Sapkowski zawarł z Metropolis. Dzięki temu pisarz miał ponownie pełne prawa do udostępniania zgody na wykorzystanie swojego świata przez innych twórców gier. A na to nie trzeba było długo czekać...



O TYM, JAK WIEDŹMIN NIE ZOSTAŁ STRZELANKĄ

Pierwsza gra o Geralcie z Rivii nie powstawała w próżni. Firma CD Projekt (znana również jako Centrum Dystrybucyjne Projekt) była rodzimym wydawcą popularnych gier z gatunku *computer role playing game*, na przykład *Baldur's Gate*, *Icewind Dale* czy *Planescape: Torment*. Wszystkie te tytuły posiadały bogatą polską wersję językową, z dubbingiem, w który zaangażowani byli wybitni aktorzy teatralni czy telewizyjni (chociażby Piotr Fronczewski, Gabriela Kownacka, Krzysztof Kolberger czy Wiktor Zborowski). W 2001 roku okazało się, że twórca *Baldur's Gate*, firma Interplay, planuje wydać kolejną produkcję z tej serii, ale na PlayStation 2 i Xboxa. Chodziło o *Baldur's Gate: Dark Alliance*. Specjaliści z CD Projekt zdawali sobie sprawę, że w Polsce gra może się sprzedać, ale w wariancie na komputery osobiste, które nad Wisłą były znacznie popularniejsze niż konsole. I oczywiście całkowicie po polsku.

Początkowo CD Projekt zajmowało się dystrybucją, a nie produkcją.

Włodarze z firmy Interplay zaproponowali, by Polacy stworzyli na własne potrzeby wersję komputerową. Pojawił się jednak zasadniczy problem – CD Projekt zajmowało się dystrybucją, a nie produkcją. Gdy udało się w końcu skompletować zespół, okazało się, że... Interplay stoi na skraju bankructwa i nie zapłaci za adaptację *Dark Alliance* na pecety. Polacy mieli już w tym momencie fragment kodu, niestety z przyczyn prawnych nie można było dokończyć produkcji i wydać jej jako swojej. Pozostawały dwie możliwości: zapomnieć o projekcie albo stworzyć własny od podstaw. Wybór padł na drugą opcję, choć na Geralta zdecydowano się nie od razu – między innymi dlatego, że kwestie licencji i umowy pisarza z Metropolis pozostawały niejasne – pod uwagę

brano również popularne uniwersum *Warhammera*. Gdy w końcu udało się wyjaśnić wszelkie wątpliwości, zwyciężyły przygody łowcy potworów. Przeważyła ich popularność w Polsce i innych krajach europejskich, co mogło sprzyjać zainteresowaniu projektem i pozytywnie wpłynąć na sprzedaż.

Pierwsze prace ruszyły w 2002 roku. Pierwotnie za scenariusz mieli odpowiadać pisarz Jacek Komuda i Maciej Jurewicz, którzy zdobyli doświadczenie przy tworzeniu gry fabularnej *Dzikie pola*. Na potrzeby powstającego *Wiedźmina* stosunkowo szybko stworzono oddział firmy – CD Projekt RED. Niestety, wynikły kłopoty w relacjach z Andrzejem Sapkowskim, który zgodził się za niewielką kwotę sprzedać prawa twórcom, jednak nie był zadowolony z treści umowy. Jak wspomina ówczesny producent Sebastian Zieliński: „Przeczytał umowę przed podpisaniem i okazało się, że jest niezgodna z ustaleniami. Pojawiły się w niej niekorzystne dla niego zapisy. Stałem w jego mieszkaniu z płonącą ze wstydu twarzą, a on patrzył na mnie jak na pospolitego oszusta, który próbuje go wykiwać w najbardziej prostacki, nikczemny sposób”[93]. W końcu udało się dojść do porozumienia i można było zaczynać. Bez faktycznego udziału Andrzeja Sapkowskiego, ponieważ, jak zauważa inny producent gry, Maciej Miąsik, w przeciwieństwie do twórców pisarz w ogóle nie wykazał zainteresowania[94]. Odbyło się wprawdzie kilka spotkań, autor po obejrzeniu w siedzibie firmy fragmentów rozgrywki miał nawet wyrazić swoją aprobatę[95], ale na tym koniec. Niezależnie od tego gra rodziła się w bólach. CD Projekt dysponowało narzędziami, umożliwiającymi zrobienie... strzelanki. Dostosowanie silnika InterCalaris, opracowanego wcześniej przez Zielińskiego, do potrzeb gatunku RPG akcji, na który wtedy się zdecydowano, było bardzo czasochłonne. Mimo to w ciągu roku udało się stworzyć pierwsze grywalne demo[96], mocno czerpiące z produkcji *Baldur's Gate: Dark Alliance*, w oparciu o pozostałości kodu od Interplay. Była to zatem wersja już z widokiem z perspektywy trzeciej osoby. Marcin Iwiński i Michał Kiciński, szefowie CD Projekt, uparcie dążyli do tego, by pokazać swój projekt zagranicznym wydawcom.

Demo nie wzbudziło żadnego zainteresowania. Taki obrót spraw był druzgocący, dlatego zdecydowano się na kolejne zmiany. Do znajdującego się wtedy w Łodzi studia CD Projekt RED dołączył Ryszard „Rysław” Chojnowski, który od samego początku nie ukrywał, że w takiej formie nie uda się zrealizować celu, jakim było stworzenie gry. Scenariusz był dobry, pomysł również, ale silnik InterCalaris nie nadawał się do takiego projektu, jaki planowano zrobić. Wcześniej stworzono na nim strzelankę z widokiem z perspektywy pierwszej osoby pod tytułem *Mortyr*, dlatego możliwości technologiczne silnika okazały się po prostu niewystarczające. W dodatku demo gry przedstawiało zaledwie prototyp w fazie pre-alfa, czyli bardzo początkowej. Zatem konieczne były kolejne zmiany. Pierwszą z nich stanowiło przeniesienie biura do Warszawy (jedną z osób, która również przeprowadziła się wtedy do stolicy wraz z firmą, był Adam Badowski), przy czym jednocześnie zrezygnowano ze współpracy z Sebastianem Zielińskim. Wciąż pozostawał jednak zasadniczy kłopot – brak ludzi, którzy potrafiliby robić gry. Wtedy na pokładzie pojawił się pracujący wcześniej w Metropolis Software Jacek Brzeziński, co wielu z ówczesnych pracowników uważa za przełom w historii pierwszego *Wiedźmina*. Z tak uzupełnioną ekipą prace nabrały tempa, a z czasem zmieniała się też rola samego Brzezińskiego, który z programisty szybko stał się koordynatorem całego projektu.

Pierwotnie zakładano możliwość gry wiedźminką. Z opcji tej zrezygnowano. Kadr z filmu: *Biały Wilk: historia komputerowego Wiedźmina*, zrealizowanego w 2017 roku przez kanał arhn.eu

Źródło: https://www.youtube.com/watch?v=g18GgD-SNzM& [dostęp 19.02.2020], materiały arhn.eu

---

Nieustannie coś modyfikowano. W pewnym momencie projekt zaczął niebezpiecznie zmierzać w kierunku gatunku *hack'n'slash*, co nie podobało się twórcom. Dlatego też zdecydowano się na kolejne zmiany w projekcie, by zbliżyć się bardziej do gatunku RPG. Jak przyznaje sam Brzeziński, w praktyce napisano grę całkowicie od nowa, zmieniając w niej prawie wszystko. Dotyczy to również koncepcji głównej postaci.

Jeszcze w przygotowanym grywalnym demie zaprezentowano możliwość rozgrywki kimś innym niż Geralt, który pojawiałby się epizodycznie. Protagonistą miał być inny wiedźmin. W Internecie można znaleźć również anegdotki, twierdzące, że w tej roli miał się pojawić przybrany syn Geralta, obwiniający go o ciągłe faworyzowanie Ciri. Zakładano nawet możliwość grania... wiedźminką. Jednak (na szczęście!) zdecydowano się na bohatera wymyślonego przez Andrzeja Sapkowskiego. Na potrzeby gry jego wygląd opracował rysownik komiksów, Przemysław TRUST Truściński.

Dalsze losy *Wiedźmina* to w pewnym sensie dzieło szczęścia i przypadku, ponieważ tak należy nazwać sposób, w jaki udało się rozwiązać problem z silnikiem. W 2003 roku w trakcie targów gier wideo ekipa CD Projekt zawitała na stoisko BioWare, legendarnego twórcy RPG-ów, właściciela silnika Aurora, na którym wcześniej opracowywała swoje produkcje, jak chociażby popularną grę *Neverwinter Nights.* Co prawda nie było to najnowocześniejsze narzędzie, ale na potrzeby debiutanckiej gry warszawskiego studia nadawało się idealnie. Po dość krótkich negocjacjach firmom udało się porozumieć i Polacy zdobyli prawa do korzystania z silnika w zamian za... podzielenie się z BioWare usprawnieniami i ulepszeniami Aurory[97]. Dzięki nowemu engine'owi Redzi (tak zaczęto określać twórców *Wiedźmina*) mogli spokojnie pracować nad pełnoprawną *role-playing game*. Pojawiła się wreszcie możliwość położenia większego nacisku na bohatera i dokładniejszego przedstawienia jego ruchów, dzięki czemu łatwiej było zaprojektować chociażby sekwencje walk z przeciwnikami. Żeby to osiągnąć, posłużono się sesjami *motion capture*, z udziałem szermierza Marcina Żmudzkiego, który odpowiadał za ruchy Białego Wilka, oraz grupy młodych kaskaderów z Maciejem Kwiatkowskim na czele (odpowiedzialnego za sposób poruszania się wojowników i style walki Geralta). W sesji *motion capture* stworzono również motorykę większości potworów, w tym kanonicznych dla uniwersum wiedźmińskiej gry utopców. Te imitował... Borys Szyc.

Postać Geralta w grze *Wiedźmin*, producent CD Projekt RED, wydawca Atari/Infogrames, wydawca w Polsce CD Projekt

Źródło: https://www.youtube.com/watch?v=mcwLtFDi95I [dostęp 23.02.2020], materiały producenta

---

Z nowym silnikiem prace poszły dość szybko i już w 2004 roku, czyli po prawie roku intensywnych starań, CD Projekt RED prezentowało nowe demo *Witchera* na targach E3 w Los Angeles. Stoisko było małe, ale to nie miało znaczenia. Chodziło o przyciągnięcie uwagi amerykańskich dziennikarzy, co w końcu się udało. Na łamach amerykańskiego „IGN", jednego z najważniejszych serwisów *gamingowych*, ukazała się dość entuzjastyczna zapowiedź *Wiedźmina*. Co ciekawe, na tych samych targach BioWare prezentowało po sąsiedzku grę *Dragon Age*, która z czasem odegra jeszcze rolę w historii wirtualnego Geralta. To właśnie wtedy zaczęto również przebąkiwać o dacie premiery w 2005 roku, co oczywiście okazało się nierealne.

Wszystko z powodu poszukiwań wydawcy, a także ciągłych zmian, które powodowały, że proces produkcyjny zwyczajnie wymagał więcej

czasu. Już wtedy wiadomo było, że motywem przewodnim ma być głęboka i wielowątkowa fabuła, stawiająca gracza przed koniecznością dokonania wielu wyborów moralnych. Dzięki temu można było uzyskać nieliniową strukturę opowieści, a także oddać to, co w świecie wiedźmina najciekawsze – niejednoznaczność moralną postaci i sytuacji. Właśnie to założenie stało się jednym z fundamentów późniejszego sukcesu wiedźmińskich gier.

Wiedźmiński medalion zaprojektowany przez Przemysława Truścińskiego

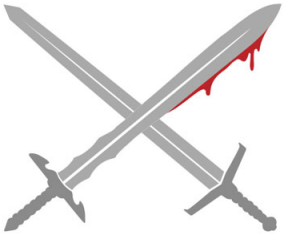
Źródło: fot. Patryk Młynek, z materiałów własnych autora

W trakcie prac mocno zmieniała się również fabuła, choć zostało w niej sporo elementów (na przykład atak na Kaer Morhen)

wymyślonych przez Komudę i Jurewicza, którzy rozstali się z zespołem Redów. Ogólnie można powiedzieć, że proces powstawania *Wiedźmina* to przede wszystkim nieustanne roszady pracowników. Ostatecznie za główną historię odpowiedzialny był Michał Madej, obok Jacka Brzezińskiego główny projektant, scenariusz stworzył Artur Ganszyniec, we współpracy z Sebastianem Stępniem oraz Marcinem Blachą. Natomiast kluczową rolę, kogoś w rodzaju dyrektora artystycznego, sprawował Adam Badowski. W trakcie prac do ekipy dołączył między innymi Maciej Miąsik, jeden z najbardziej doświadczonych twórców rodzimej branży gier, oraz Konrad Tomaszkiewicz, z czasem jedna z najważniejszych osób tworzących kolejne części gry, i Michał Iwanicki, który został głównym programistą silnika. Za ścieżkę dźwiękową odpowiadali Adam Skorupa i Paweł Błaszczak, a realizację przerywników filmowych powierzono Tomaszowi Bagińskiemu i studiu Platige Image.

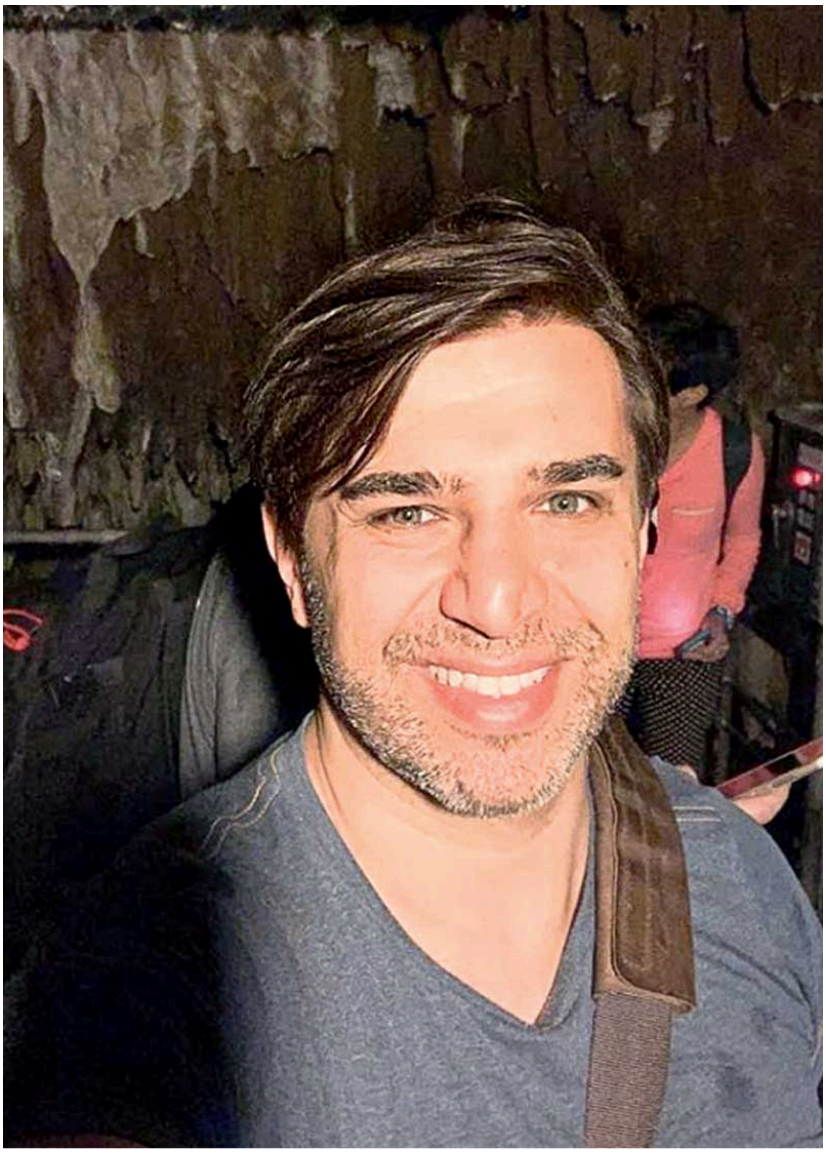
W końcu udało się również znaleźć wydawcę. Zostało nim Atari, a właściwie Atari/Infogrames, ponieważ niegdysiejszy gigant komputerowy został z czasem przejęty przez fancuskiego wydawcę. Nadal jednak magia nazwy działała i mogła wydatnie pomóc w globalnej dystrybucji *Wiedźmina*. Podjęto też kluczową decyzję – wybrano aktora, który udzieli głosu Geraltowi. W wersji angielskiej wiedźminem został Doug Cockle, a w polskiej Jacek Rozenek. To były strzały w dziesiątkę. Zwłaszcza w kontekście Rozenka, który już na zawsze w świadomości graczy pozostanie Geraltem z Rivii. Aktor stworzył jedną z najlepszych postaci w historii polskiego dubbingu, doskonale oddając refleksyjny i niekiedy mroczny charakter wiedźmińskiego bohatera. Ciekawostką jest fakt, że sam Jacek Rozenek początkowo widział siebie w roli... Płotki, konia Geralta.

Tymczasem na horyzoncie pojawiła się ostateczna data premiery – 26 października 2007 roku.



HISTORIA PEWNEGO PROJEKTU

Rozmowa z Ryszardem Chojnowskim, tłumaczem i dialogistą gier wideo, współtwórcą pierwszej części gry *Wiedźmin*



Ryszard Chojnowski

Źródło: z archiwum Ryszarda Chojnowskiego

Początki pierwszego *Wiedźmina* to dziś czasy w polskiej branży gier owiane prawie że legendą. Jak to wyglądało naprawdę?

Pierwszy pomysł na grę to okolice 2001 roku. Stałem wtedy na firmowym korytarzu razem z Marcinem Iwińskim, który wspomniał, że mają plan na tworzenie gier, bo czują, że dystrybucja dość szybko przestanie być wystarczająca. Jak się okazało, były to słuszne prognozy. Co prawda jeszcze wtedy CD Projekt było największym dystrybutorem w Polsce, ale szefostwo przewidywało, że niebawem wejdą na polski rynek korporacje wydawnicze i sytuacja będzie znacznie trudniejsza. Właśnie wtedy, w tym 2001 roku, zostałem zaproszony na spotkanie w jednej z warszawskich restauracji, by porozmawiać o strategii tworzenia gier. Pracowałem z CD Projekt przy lokalizacjach gier, w tym popularnych RPG-ów, jak *Baldur's Gate*, zatem znałem te gry doskonale, tak samo jak systemy papierowych gier RPG. Ta wiedza na temat mechanik i rozgrywki miała być przydatna w trakcie rozmów o tworzeniu gry. Wtedy jeszcze nie mówiono konkretnie o *Wiedźminie*, prawami do niego dysponowało Metropolis. Powstał zarys planu, a dopiero po kilku miesiącach dostałem informacje, że udało się nabyć prawa do *Wiedźmina*. Pracować przy tym ma Sebastian Zieliński ze swoją ekipą, natomiast moim zadaniem było przejrzeć dokument projektowy gry. To była jesień 2002 roku.

Jaki to był moment prac nad projektem?

Przede wszystkim to był moment, w którym Marcin Iwiński i Michał Kiciński byli już po pierwszej turze objazdów po zagranicznych studiach z pierwszym demem gry. Jednak nie bardzo było wiadomo, o co miało chodzić w tej grze. Grafika, jak na tamte czasy, wyglądała naprawdę nieźle, ale nie było tam praktycznie żadnej rozgrywki. No i uruchomienie tego czegoś wymagało bardzo mocnego komputera. Właściwie chodziło chyba bardziej o pokazanie, że firma jest w stanie cokolwiek stworzyć samodzielnie. Potem, na samym początku 2003 roku, już po przejrzeniu tego dokumentu projektowego, zostałem wysłany do Łodzi, żeby przyglądać się pracom zespołu. Wtedy jeszcze właśnie tam znajdowało się studio, bo Sebastian [Zieliński – przyp.

autora] tam mieszkał. Przyjechałem tam trochę jak ktoś, kto miał zrobić coś w rodzaju audytu. Wtedy zaczęła się moja faktyczna współpraca przy powstawaniu gry.

Na czym konkretnie miało polegać Twoje zadanie?

Zostałem tam wysłany jako osoba, która miała się zajmować szefowaniem projektowi obok Sebastiana Zielińskiego. Cóż, on nie dopuszczał absolutnie nikogo do siebie. To bardzo zdolny człowiek, ale wtedy chyba miał jakieś problemy z kontaktami międzyludzkimi i pracowało się z nim dość ciężko. Natomiast moim głównym zadaniem było przyjrzenie się temu, jak projekt powstaje, i ocenienie, czy w takiej formie w ogóle ma sens. Jeśli tak, to miałem przygotować misje, ułatwić kontakt między scenarzystami: Jackiem Komudą i Maciejem Jurewiczem a Sebastianem Zielińskim. Ich relacje były napięte od samego początku, zatem jakiś mediator był potrzebny. Miałem być pomostem między nimi. W ogóle w tamtym czasie wynikały różnego rodzaju spory, atmosfera nie zawsze była przyjemna. W końcu w kwietniu 2003 została podjęta decyzja o zakończeniu współpracy z Sebastianem. To nieco pokrzyżowało pierwotne plany.

Co konkretnie?

Według początkowych założeń gra miała być wydana w grudniu 2003 roku na silniku wykorzystanym w grze *Mortyr*, którego autorem był właśnie Sebastian Zieliński. Prawdę mówiąc, on sam nie bardzo chciał robić *Wiedźmina*, bo... mam wrażenie, że po prostu nie lubił RPG-ów. Od samego początku proponował, żeby zrobić szybko dwie–trzy tanie strzelanki i wydać je w formie dodatku do gazet. Koszt byłby niższy, a raczej na pewno by się sprzedały. Wszyscy chcieli jednak zrobić grę fabularną, a to wiązało się z problemami wynikającymi ze specyfiki silnika.

No właśnie, o tych problemach często wspominają twórcy pierwszego *Wiedźmina.* O co właściwie chodziło?

Przede wszystkim to był silnik wywodzący się jeszcze z dawnych czasów, z epoki Amigi i takich projektów jak *Project Battlefield.* Dlatego technologicznie niezbyt nam pasował. Poza tym był przeznaczony do strzelanek, zatem niekoniecznie radził sobie z grą, którą chcieliśmy zrobić. Pojawiły się problemy z mapowaniem tekstur, ze zrobieniem całej geometrii przestrzeni w edytorze silnika, czyli z podstawami tworzenia świata gry. Pracując na InterCalaris, trzeba było to robić kawałek po kawałku, co zajmowało mnóstwo czasu. Poza tym silnik nie miał obsługi dialogów, misji, rozwoju postaci ani ekwipunku, czyli elementów kluczowych w takim gatunku jak RPG, który przecież bazuje na dialogach i opowieści. Mówiąc wprost, ten silnik nie miał żadnych elementów dostosowanych do gatunku, nad którym chcieliśmy pracować. Poza tym każdy fragment świata trzeba było opracowywać osobno, projektować jednostkowo wymiary tekstur i tak dalej. Już wtedy technologia pozwalała na robienie tego w łatwiejszy sposób, ale przy InterCalaris to było niemożliwe. Dlatego wszystko trwało niesłychanie długo, a pracowały nad tym, oprócz Sebastiana, w zasadzie trzy osoby: Adam Badowski, Adam Kozłowski i Michał Buczkowski.

Biorąc pod uwagę całą specyfikę tego silnika, chyba nie dało się na niej zrobić tej gry.

Absolutnie, to było nie do zrobienia. Dość szybko zadzwoniłem do szefostwa CD Projekt i powiedziałem, że nie ma szans, by ta gra się ukazała. Tłumaczyłem, że w taki sposób powstanie coś, co szybko trafi do kosza z grami za kilka złotych, a nie fajny RPG. Wtedy dość często wymienialiśmy opinie z Michałem Kicińskim na temat tego, co konkretnie ma powstać. Michał ogólnie mało grał, to samo Marcin Iwiński. Dlatego ich człowiekiem odpowiedzialnym za zrozumienie graczy miałem być ja, jako ktoś mocno zakorzeniony w gatunku gier fabularnych. Natomiast Michał Kiciński uwielbiał *Starcrafta* i *Diablo,*

dlatego potem pojawił się pomysł, że biega mały wiedźmin i zabija mnóstwo potworów. Historia nie miałaby większego znaczenia. To po prostu miało być wiedźmińskie *Diablo*. Na szczęście udało się wybić Michałowi ten pomysł z głowy, co było między innymi moim zadaniem, choć poniekąd padłem ofiarą tego zabiegu, ponieważ zostałem zmuszony do odejścia z CD Projekt RED.

Zamiłowanie do *Diablo* tłumaczy fakt, że *Wiedźmin* miał być w pewnym momencie grą z gatunku hack'n'slash, skoncentrowaną na pokonywaniu przeciwników.

Nie, od samego początku to miał być taki typ rozgrywki. Wiązało się to z faktem, że CD Projekt RED miało kod źródłowy gry *Baldur's Gate: Dark Alliance*, która należała do tego gatunku. To w oparciu o ten model rozgrywki od początku chciano stworzyć *Wiedźmina*. Dziś może to się wydawać nieco dziwne, ale wtedy ten pomysł naprawdę był rozsądny. Gra, na której mieliśmy się wzorować, to była naprawdę dobra produkcja, poza tym stworzenie czegoś podobnego w wiedźmińskich klimatach byłoby znacznie prostsze i tańsze niż to, czym finalnie stał się pierwszy *Witcher*. Początkowo to naprawdę miała być prosta, liniowa gra. Sterujesz postacią, zbierasz przedmioty, zdobywasz punkty doświadczenia i awansujesz swoją postać na kolejne poziomy. Stąd też pojawił się pomysł na silnik InterCalaris, bo posiadał on dość podobny rzut kamery jak *Baldur's Gate: Dark Alliance* oraz pozwalał na zrobienie podobnych efektów graficznych, na przykład przy wodzie, jak to miało miejsce w grze pierwowzorze. Jednak poza grafiką nie było tam nic podobnego. Dopiero później, jak prace przeniosły się do Warszawy i do zespołu dołączył Jacek Brzeziński, specjalista w gatunku RPG, twórca i projektant gier z tego gatunku, to wykrystalizowała się pewna wizja. We trójkę, jeszcze z Adamem Badowskim, chcieliśmy zrobić pełnoprawną produkcję RPG. Zaczęliśmy wtedy delikatnie przekonywać kierownictwo firmy do naszej wizji, żeby *Wiedźmin* był czymś więcej niż prostą siekaniną potworów. Zresztą scenariusz napisany przez

Komudę i Jurewicza nawet się do tego nie nadawał. To była historia do wielowątkowej opowieści, nie do czegoś prostego.

Tak miał wyglądać wiedźmiński hack’n’slash

Źródło: https://www.youtube.com/watch?v=g18GgD-SNzM&t [dostęp 23.02.2020], materiały arhn.eu

---

Skoro już mówimy o scenariuszu, to co z niego przetrwało do finalnej wersji gry?

Całkiem sporo. Co prawda początek z amnezją i sceną, kiedy wiedźmini wiozą Geralta na wozie, pojawiła się dopiero później, już przy pracy innych scenarzystów, ale sama wstępna sekwencja ataku na Kaer Morhen pojawiła się w scenariuszu Jacka Komudy i Maćka Jurewicza. Poza tym wątek dotyczący Zakonu Płonącej Róży również był w pierwszej wersji scenariusza. To samo Berengar, jedna z pierwszych postaci, która się pojawiła w scenariuszu. To całkiem sporo elementów, które zostały. Jednak później zmieniono scenarzystów i finalnie scenariuszem zajął się Artur Ganszyniec. Wtedy też ostatecznie zdecydowano się na postać Geralta, a nie innego wiedźmina. Wykorzystano niektóre elementy pierwszego scenariusza, też wielokrotnie modyfikowanego, ale wprowadzono również sporo zmian.

Jak Ci się współpracowało z Jackiem Komudą i Maciejem Jurewiczem?

Bardzo dobrze. Problem w tym, że oni nie do końca wiedzieli, jak pisać na potrzeby gier [śmiech]. Któregoś dnia przed rozpoczęciem sesji *motion capture* czytałem jakiś fragment scenariusza, żeby rozpisać to na liczbę animacji. I wyszło na to, że musiałyby ich być jakieś niewyobrażalne ilości. W grze tak się nie da, a Jacek z Maćkiem pisali tak naprawdę scenariusz do filmu, gdzie wszystko można nakręcić kamerą. W grze każdy ruch postaci to animacja, a te są kosztowne i pracochłonne. W grze komputerowej jest po prostu więcej obostrzeń. Ale trzeba też powiedzieć uczciwie, że pisząc scenariusz, nie mieli żadnych wytycznych. To było bardziej zbliżone do gry wyobraźni albo papierowego RPG. Mieli kilka fajnych pomysłów, na przykład system efektów pogodowych czy system działania SI. Tylko nie wszystko byliśmy w stanie wdrożyć do gry.

Jeśli mowa o zmianach, to rozprawmy się z jeszcze jedną kwestią dotyczącą pierwszej gry od CD Projekt RED. Powiedz, skąd pojawił się pomysł, żeby gracze mogli sterować wiedźminką, skoro w prozie

Andrzeja Sapkowskiego nie ma mowy o kobietach wykonujących tę profesję?

Cóż, to miała być typowa gra RPG, z wolnością wyboru odnośnie do płci, jak miało to miejsce w klasycznych produkcjach z tego gatunku. Chodziło o to, żeby grające panie również mogły stworzyć swoją postać. Poniekąd miało to rację bytu, bo przecież Ciri była w pewnym sensie wiedźminką, tylko bez Próby Traw. Ale ten pomysł był jeszcze na etapie pracy w silniku InterCalaris. Kiedy przenieśliśmy się już do Warszawy, pomysł umarł śmiercią naturalną. Nie jestem pewien, kto dokładnie na niego wpadł. Obstawiam, że chyba Michał Kiciński, który podszedł do tego marketingowo, z myślą, by każdy mógł znaleźć w tej grze coś dla siebie. To miała być od początku prosta i przystępna gra, stąd pomysł na sterowanie myszką, łącznie z prostym systemem walki, który opracowywaliśmy z Jackiem Brzezińskim.

Jedną z kluczowych zmian w powstawaniu pierwszego *Wiedźmina* była decyzja o zmianie silnika na Aurorę od firmy BioWare. Czyj to był pomysł?

Mój. Bezpośrednio rozmawiałem o tym z Michałem Kicińskim i Marcinem Iwińskim, tłumacząc, że to najprostsze narzędzie do zrobienia gry, jaką chcemy stworzyć. Aurora jako silnik miała tak zwane moduły, dzięki którym pracowało się znacznie łatwiej i szybciej. Już wcześniej miałem z nią do czynienia, pracując przy robieniu tłumaczeń do gier. Skonsultowałem się tylko z Jackiem Brzezińskim, czy jesteśmy w stanie dostosować to narzędzie do naszych potrzeb. Gdy potwierdził, że możemy to zrobić, uznaliśmy, że warto spróbować przekonać szefostwo. Problem był w tym, że dostosowania nowego silnika nie dało się zrobić w miesiąc. A jak czegoś nie dało się zrobić szybko, to Michał Kiciński nie był zadowolony. Nie jest wielką tajemnicą, że wtedy wymagał, aby wszystko było na już, i był przekonany, że wszystko da się zrobić w kilka godzin. A to po prostu było niemożliwe. Zresztą tempo i presja czasu były bardzo intensywne. Początkowo byłem

kierownikiem projektu, po mnie pojawiła się Aleksandra Cwalina, ale również pracowała tylko przez kilka miesięcy. Potem była jeszcze jedna osoba i dopiero później pojawił się Maciej Miąsik.

Który doprowadził projekt do finalizacji.

Tak, wtedy prawdopodobnie szefostwo zdało już sobie sprawę, że różne opóźnienia czy fakt, że czegoś nie da się zrobić tak szybko, jak by chcieli, nie wynika z ludzkiej nieudolności czy braku kompetencji, a z problemów technicznych i z tego, że coś po prostu wymaga więcej czasu. I wtedy, od 2005 roku, projekt zaczął się krystalizować i mocno ruszył do przodu.

W historii powstawania *Wiedźmina* istotne okazały się targi E3 z 2004 roku, na których pokazano demo *Wiedźmina*. Jak to wyglądało od kulis?

Nie chciano wierzyć, że to gra na silniku Aurora, bo zmieniliśmy wiele rzeczy. Większość gry została przygotowana w programie 3ds Max, a później importowana do silnika. Maciej Siniło i Michał Iwanicki wymyślili wiele pomocnych narzędzi, dzięki którym wszystko działało sprawnie i nie obciążało tak komputera, jak to było na początku. Michał stworzył też narzędzia do malowania teksturami obiektów, co mocno przyspieszyło pracę. Dziś to standard, ale w tamtym czasie to było coś nietuzinkowego. Wszystkich to zaskoczyło, że tak zmieniliśmy ten silnik. A powód, dla którego zdecydowaliśmy się na Aurorę, był prozaiczny – nie było nas stać na żaden inny. Początkowy budżet to milion złotych na całą grę. Prowadziłem rozmowy z twórcami silników Unreal czy Crytek, ale ceny były dla nas zaporowe, na przykład sto tysięcy dolarów. Dziś silniki są darmowe, wtedy trzeba było za nie sporo płacić. Natomiast BioWare udostępniło nam swój silnik bodajże za dziesięć tysięcy dolarów plus prawa do wszystkich usprawnień, co było idealną i naprawdę tanią ofertą. Nawiasem mówiąc, umowę udało się dopiąć na Gwiazdkę, więc mieliśmy pod choinkę fajny prezent. Wtedy

też, po targach E3, wydaje mi się, że zaczęto sobie zdawać sprawę, że pewnych rzeczy nie da się zrobić tak szybko, jak chciałby tego zarząd.

Kadr z jednej z ostatnich wersji dema technologicznego gry *Wiedźmin*, w której gracz sterował nieokreślonym wiedźminem (postać z prawej strony)

Źródło: https://www.youtube.com/watch?v=g18GgD-SNzM&t [dostęp 23.02.2020], materiały arhn.eu

---

Przywoływany przez Ciebie Jacek Brzeziński wspominał w wywiadach, że nowy silnik wiązał się ze zrobieniem gry praktycznie od nowa.

Rzeczywiście, pod względem graficznym większość trzeba było projektować od nowa i tworzyć nowe modele. To było sporo pracy do wykonania.

Skoro wspominamy powstanie pierwszego *Wiedźmina*, muszę zapytać o niezwykle ciekawą kwestię. Wiele osób pracujących przy tej produkcji mówi wprost, że na początku w CD Projekt nie było nikogo, kto umiałby robić gry. Było aż tak źle?

To prawda, nie było nikogo, kto wiedziałby, jak się do tego zabrać. To było trochę porywanie się z motyką na słońce. Sporo osób znało się na grach, miało też duże umiejętności techniczne, ale zerowe

doświadczenie w tworzeniu gier. Pierwszą osobą, która mogła się pochwalić jakimś doświadczeniem, był Jacek Brzeziński. Później pojawił się również Maciej Siniło, także mający doświadczenie w programowaniu. Następnie doszły dwie–trzy osoby z doświadczeniem w LK Avalon, i to wszystko. Dlatego jak się nad tym zastanowić, to pomysł Sebastiana Zielińskiego o zrobieniu prostej gierki miał swoje logiczne uzasadnienie [śmiech]. Z tym że to było oczywiście nie do zaakceptowania przez zarząd, który chciał zrobić grę wysokobudżetową w cztery osoby przez rok i za milion złotych [śmiech]. Naprawdę dużo wniósł Jacek, miał z nas największe doświadczenie w pracy przy grach i jego głos był ważny, zarząd firmy słuchał jego uwag.

Widząc powstawanie *Wiedźmina* od kuchni, można się było spodziewać takiej gry, jaką finalnie dostaliśmy?

Wydaje mi się, że mogliśmy dostać tę grę nawet wcześniej i być może lepszą. Gdyby nie problemy z zarządzaniem zespołem, w *Wiedźmina* moglibyśmy zagrać może już w 2006 roku. Pewnie wtedy byłaby to nieco inna gra, być może z systemem walki, który wymyśliliśmy razem z Jackiem.

Na czym on właściwie polegał?

Bazował na połączeniu różnych kombinacji i miał być satysfakcjonujący dla bardziej doświadczonych graczy. Zabroniono nam jednak używać w odniesieniu do tych kombinacji słowa combo, bo Michałowi Kicińskiemu kojarzyło się to z grami na konsole, a gra miała wyjść tylko na PC. Żeby było ciekawie, cały system wymyśliliśmy z polecenia... właśnie Michała. System walki miał bazować na wyczuciu rytmu, zaś kolejnych ciosów poza bazowymi uczyło się z ksiąg czy od mistrzów. I każdy z nich miał inny czas kliknięcia, zatem należało nauczyć się klikać w odpowiednim tempie, by tworzyć kombinacje ciosów. Każda z nich pasowała do określonych przeciwników, były też ciosy kończące, które – jeśli udało się bezbłędnie przeprowadzić całą kombinację –

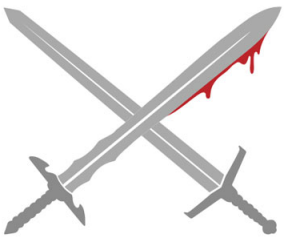
zadawały większe obrażenia. I to działało, przynajmniej w wersji prototypowej. Chcieliśmy to zaimplementować i rozwinąć po powrocie z targów E3 w 2004 roku, ale potem skończyła się moja przygoda z CD Projekt RED.

Jak po latach oceniasz pierwszego *Wiedźmina*?

To bardzo fajna gra. Zostałem nawet zaproszony na premierę, otrzymałem edycję kolekcjonerską z podziękowaniami, to było bardzo miłe. Mówiąc szczerze, do końca traktowałem tę grę jak swoje dziecko. Dziecko, które nagle zostaje mi odebrane. Nie było to łatwe, ale było, minęło.

Od premiery pierwszej części gry minęło trzynaście lat, przez ten czas mocno zmieniał się również główny bohater. Dziś Geralt to jedna z najbardziej rozpoznawalnych postaci w popkulturze. Na czym Twoim zdaniem polega jego fenomen?

Patrząc na całą popkulturę, to nie wiem, czy Geralt jest wyjątkowy w jakiś sposób. W grach jest ciekawą postacią, choć chyba trochę nazbyt gadatliwą. Jestem jednak wychowany na opowiadaniach Andrzeja Sapkowskiego, które czytałem jeszcze na łamach „Fantastyki” i „Nowej Fantastyki”. Tam Geralt był mrukliwy, zgryźliwy, odrobinę cyniczny – co bardzo mi się podobało.



KANDYDAT DO SEJMU

Grze *Wiedźmin* od samego początku towarzyszyła szeroko zakrojona akcja marketingowa, nie tylko w mediach branżowych. Sprytnie wykorzystano fakt odbywających się wyborów, dodając do „*Gazety Wyborczej”* plakat przedstawiający Geralta – „kandydata spoza układu”. Na istniejącej wtedy specjalnie dedykowanej bohaterowi stronie internetowej w humorystyczny sposób przedstawiono wiedźmiński program wyborczy, same plakaty dość szybko pojawiły się również w największych polskich miastach. Treść komunikatu wyborczego brzmiała następująco:

„Kim jestem? Nazywam się Geralt, jestem Wiedźminem. Podobnie jak większość moich konkurentów jestem mutantem. W życiu przyświeca mi tylko jeden cel: eliminacja zła. Wiedźmini od zawsze zajmowali się tym zawodowo. Nikt inny, tylko prawdziwy Wiedźmin jest w stanie skutecznie rozprawić się ze złem. Jeśli chcesz skutecznych działań i Polski wolnej od zła, głosuj na mnie!

Mój program wyborczy:

• Eliminacja wszelkiego zła i transformacja Polski w raj dla wszystkich

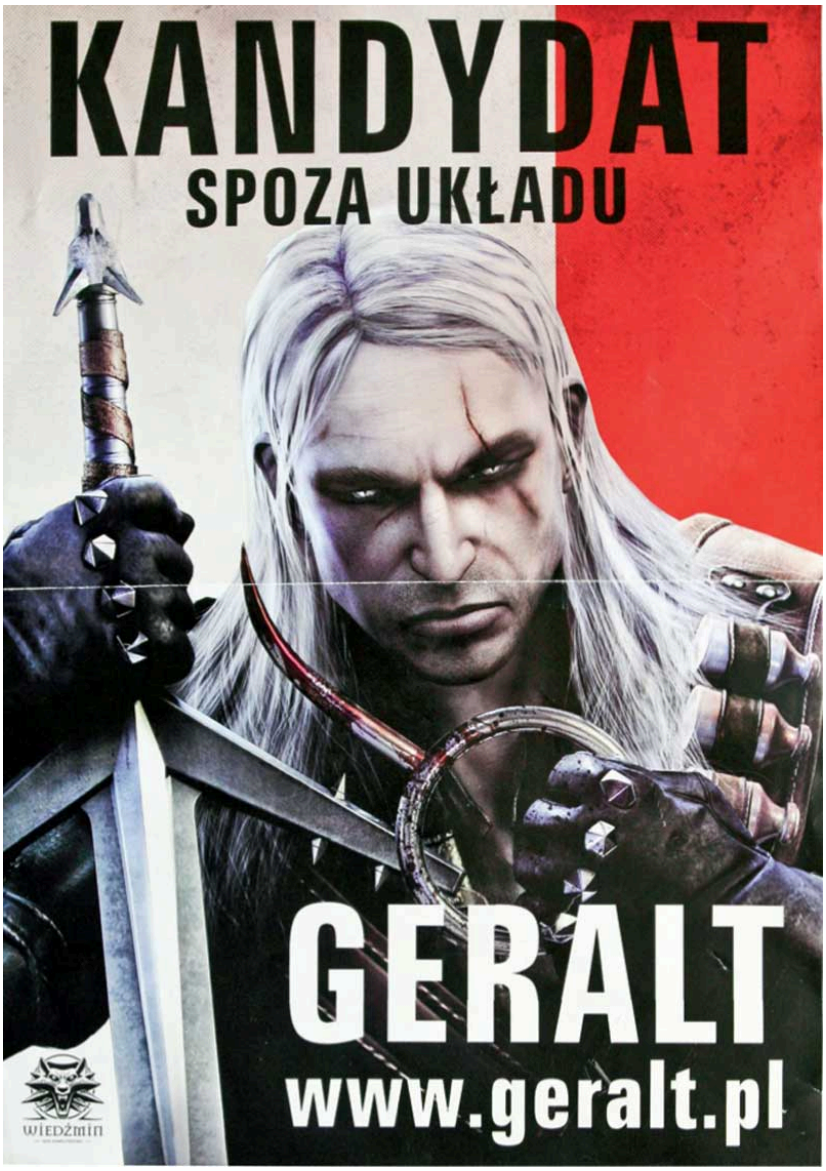
• Walka z zalewem imperialistycznych bohaterów: Spider-Manem, Batmanem, Harrym Potterem i Shrekiem

• Wyeliminowanie wszystkich możliwych układów, w tym scalonych

• Odebranie majątku bogaczom – Wszystko dla wszystkich!

• Wyeliminowanie innych poglądów niż moje

Nie jesteś ze mną? Jesteś z układu?”



Jedyny słuszny kandydat! Plakat „wyborczy” CD Projekt promujący grę *Wiedźmin*

Źródło: fot. Patryk Młynek, z materiałów własnych autora

„Gazeta Wyborcza” wspierała grę również po premierze, publikując w grudniu 2007 roku płytę z grywalnym demo oraz bonusowymi materiałami, na przykład tapetami czy screenami. W ten sposób informacja o *Wiedźminie* dotarła do naprawdę szerokiego grona odbiorców. Z pewnością atrakcją okazała się również piosenka promocyjna zatytułowana *Sword of the witcher* nagrana przez zespół

Vader, cenioną na całym świecie polską kapelę deathmetalową. Utwór wzbogacony o interesujący teledysk zrealizowany na zamku w Bolkowie nie był jedyną muzyczną niespodzianką dla graczy. Kilka dni po pojawieniu się gry na rynku ukazała się nietuzinkowa płyta *Wiedźmin – muzyka inspirowana grą*, na której znaleźć można 15 utworów nawiązujących do produkcji polskiego studia i samej postaci Geralta. Wśród wykonawców znaleźli się między innymi Rootwater, Beltaine, Jesus Chrysler Suicide, ludowy Village Collective czy wykonujący na co dzień muzykę reggae Habakuk. Album otwiera kompozycja Adama Skorupy, a wieńczy utwór Marcina Przybyłowicza, który w wiedźmińskiej historii odegra jeszcze swoją rolę. Na płycie nie zabrakło oczywiście utworu zespołu Vader.

Z wydawniczego punktu widzenia to, co twórcy zaproponowali odbiorcom, sprawiało bardzo dobre wrażenie. Na szczególną pochwałę zasługuje również strategia, jaką wobec graczy przyjęło CD Projekt RED. Wersja podstawowa – przynajmniej w polskim wydaniu – zawierała płytę z grą, ścieżkę dźwiękową, płytę z materiałami wideo (w tym dokument o tym, jak tworzono *Wiedźmina*), instrukcję, poradnik, pierwszą w historii mapę świata wykreowanego przez Andrzeja Sapkowskiego oraz opowiadanie jego autorstwa. Był to dość obszerny zestaw jak na standardy takich edycji, w których wtedy najczęściej oprócz gry pojawiała się instrukcja i poradnik. Natomiast w edycji kolekcjonerskiej pojawiły się jeszcze *artbook*, bestiariusz, koszulka, wiedźmiński medalion i gra karciana. Oba zestawy były okazałe, co z czasem stało się wizytówką Redów – niezależnie od tego, którą wersję gry kupisz, poza samym produktem dostaniesz sporo bonusów. Takie podejście zaczęło budować pozytywną opinię o studiu i jego szacunku do graczy.

W Media Markcie i Saturnie grę można było kupić dzień przed premierą.

Nie wszystko jednak poszło zgodnie z planem. Przysłowiowe schody zaczęły się w dniu premiery. Przede wszystkim edycja kolekcjonerska nie dotarła w porę do siedziby firmy, zatem graczom wysłano pocztą jedynie same gry, a resztę dosłano później. Okazało się również, że CD Projekt RED nie dogadało się dokładnie z sieciami sklepów – w Media Markcie i Saturnie grę można było kupić już po południu w czwartek 25 października. Wynikło z tego spore zamieszanie, jednak wejście *Wiedźmina* na rynek można było zaliczyć do udanych. W ciągu roku udało się sprzedać na całym świecie[98] blisko milion egzemplarzy, co jak na tamte czasy należy uznać za spory sukces.

GERALT WYLĄDOWAŁ!

Od samego początku *Wiedźmin* zaskakiwał. Dla znających prozę Sapkowskiego okazał się kopalnią nawiązań i intertekstualnych gier z opowiadaniami i sagą, natomiast niezaznajomionym wcześniej z literackimi przygodami Białego Wilka pokazywał świeże podejście do przedstawiania historii. Na początku graczy uderzało świetnie wykonane intro autorstwa Tomasza Bagińskiego, które w zwięzły sposób przedstawiało wydarzenia z opowiadania *Wiedźmin*. Dalej było równie ciekawie, choć opowieść zaczynała się sztampowo, bo od amnezji głównego bohatera, co umożliwiło skierowanie historii Geralta na nowe tory, w oderwaniu do Ciri i Yennefer. Całość działa się po wydarzeniach znanych z sagi, zatem trudno ją uznać za kanoniczną względem literackiego pierwowzoru. Mimo to okazała się niezwykle wciągająca i emocjonalna. Gracz od razu poznawał innych wiedźminów, w tym Lamberta i Eskela, ich mentora Vesemira oraz młodego Leo, a w dodatku podziwiał wiedźmińskie siedliszcze Kaer Morhen. Kolejną postacią, z którą Geralt szybko się zaznajamia, jest Triss Merigold, która wypełnia emocjonalną lukę wynikającą z braku Yennefer. Postać czarodziejki wzbudziła spore kontrowersje wśród fanów. Najpierw narzekano na brak Yennefer (ten brak został wyjaśniony pod koniec drugiej części gry), a potem na strój Triss. W sadze nie nosiła ona dekoltów, ponieważ miała liczne blizny i oparzenia, natomiast w grze jej postać była mocno wydekoltowana. I znów wiedźmińscy fani stanęli na straży zgodności z literackim pierwowzorem... W ciekawy sposób problematyczną kwestię Triss objaśnia Artur Ganszyniec[99]. Zwraca on uwagę na specyfikę produkcji – model jednej postaci robiło się kilka tygodni, czasami miesięcy. Zatem jeśli już jakiś powstał, jego zmiana stawała się dość problematyczna, dlatego z uwagi na czas niektóre postaci zostały takimi, jak stworzono je za pierwszym razem. Nawet jeśli, jak w wypadku Triss, podzieliło to ekipę twórców. Co więcej, biorąc pod uwagę chęć wydania gry na Zachodzie, ekipa CD Projekt

RED musiała dopilnować, by główne postaci kobiece były atrakcyjne seksualnie, ponieważ wtedy uważano jeszcze, że ten rodzaj rozrywki skierowany jest głównie do męskiego grona odbiorców. Z wydawniczego punktu widzenia to dość istotny argument, zwłaszcza że miała to być debiutancka gra studia, co oznacza jedno – to wydawca dyktuje warunki, a nie twórca.

Czarodziejka Triss Merigold, jedna z towarzyszek Geralta w grze, której wydawcą jest CD Projekt

Źródło: https://www.youtube.com/watch?v=3dYXD8JFqFg [dostęp 23.02.2020], materiały promocyjne producenta

---

Co do samej gry, jej akcja szybko staje się dynamiczna – twierdza wiedźminów zostaje ograbiona z wiedźmińskich mutagenów i tajemnic, w trakcie napadu ginie Leo, którego wszyscy postanawiają pomścić, a przy okazji dopaść złodziei. Później następuje wielowątkowa opowieść, w której nie brakuje humoru, nawiązań do innych dzieł kultury, ale również specyficznego wiedźmińskiego klimatu znanego

z książek Sapkowskiego. Mamy słowiański bestiariusz, dialogi wiernie naśladują te znane z prozy łódzkiego pisarza, a jakby tego było mało, gracz ma okazję śledzić miłosne perypetie Geralta. I choć sceny miłosne zostały zastąpione kontrowersyjnymi „kartami seksu”[100], i tak gracze na całym świecie byli zaskoczeni dojrzałością i moralną niejednoznacznością wyborów postawionych przed nimi. Dość szybko stało się to wizytówką wirtualnych przygód wiedźmina, również dlatego, że inne gry niezwykle rzadko prezentowały fabuły i narracje głębokie, poważne, dotykające takich spraw jak rasizm czy przemoc wobec kobiet[101]. Mimo upływu lat dla twórców rozrywki interaktywnej wciąż są to tematy niekoniecznie wygodne i w produkcjach mainstreamowych poruszanie podobnej problematyki jest rzadkością, nic więc dziwnego, że już od samego początku seria *Wiedźmin* stanowiła fabularny powiew świeżości. Natomiast rodzimy odbiorca znalazł tu również liczne nawiązania do polskiego romantyzmu. W czwartym akcie (w wirtualnej opowieści odpowiednik rozdziału) gracz trafia do wioski przypominającej krajobraz opisany przez Adama Mickiewicza w *Balladach i romansach.* Nawiązuje relacje z Aliną i Celiną, których historia jest wariacją na temat *Balladyny* Juliusza Słowackiego. W trakcie realizacji jednego z zadań Geralt wraz z Jaskrem recytują z kolei wiersz Mickiewicza *Upiór*. Te odniesienia stanowiły swego rodzaju smaczek dla odbiorców, przede wszystkim jednak potęgowały klimat swojskości, który w konkretnym momencie gry miał spore znaczenie. Interesująca była też strategia dotycząca wyborów moralnych, które wpływały na kształt świata i zakończenie. Geralt, poruszając się nieustannie w obrębie konfliktu pomiędzy Wiewiórkami (elfie oddziały bojowników) i Zakonem Płonącej Róży, mógł opowiedzieć się po jednej ze stron lub pozostać neutralnym. Generowało to odmienne konsekwencje dla świata oraz inne zakończenia, co również uznano za duży atut produkcji.

Wiedźmin – edycja standardowa, wydawcą gry jest CD Projekt. Grafika CD Projekt RED, projekt medalionu Przemysław TRUST Truściński

Źródło: fot. Patryk Młynek, z materiałów własnych autora

Oczywiście *Wiedźmin* nie był pozbawiony wad. Dziś swego rodzaju anegdotą jest to, że w 2007 roku Geralt nie mógł przeskoczyć przez płot. Niektórzy narzekali na system walki, częste wyłączanie się gry czy zbyt wolne ekrany ładowania (mimo że towarzyszył im widok pięknych, ręcznie malowanych grafik). Nie wszystkim przypadły też do gustu wiedźmińskie minigry: kościany poker czy walka na pięści, choć trzeba przyznać, że były one dość miłym przerywnikiem dla dynamicznej rozgrywki. Krytycy bardzo ciepło wypowiadali się o grze, choć niektórzy zwracali uwagę, że tak naprawdę *Wiedźmin* to „tylko kilka wiosek na krzyż i sporo ubijania potworów". Nawet jeśli rzeczywiście coś w tym jest, przedstawiona opowieść i klimat tych „wiosek" robiły kolosalne wrażenie. Niekiedy można było znaleźć w nich również interesujące niespodzianki. W Podgrodziu, wiosce pod Wyzimą, na wieży kaplicy z jednego z okien wystaje... karabin snajperski, o czym do dziś wielu graczy nie ma pojęcia. Dość szybko pojawiły się pierwsze

nagrody i produkcja została okrzyknięta grą RPG roku przez wiele portali i gazet w Polsce i za granicą. Zwłaszcza wyróżnienie od portalu IGN należy uznać za wskaźnik jakości produkcji Redów.

Od samego początku seria *Wiedźmin* stanowiła fabularny powiew świeżości.

Co ciekawe, w pierwszej wersji *Wiedźmina* (przed jedną z wielu aktualizacji) znalazły się pliki zawierające dodatkowe miejsce akcji – elfią krainę Dol Blathanna, której w grze nie wykorzystano[102]. Światła dziennego, niestety, nie ujrzał również dodatek *Outcast*, rozgrywający się na wyspie Faroe (archipelag Skellige), gdzie Geralt miał pozbyć się potwora, bałamucącego tamtejsze kobiety, by te rodziły potwory. Całość zapowiadała się na dość rozbudowaną, składającą się z trzech rozdziałów i zawierającą lokacje podwodne. Nic jednak z tego nie wyszło. Niejako na osłodę w 2008 roku wydano tak zwaną edycję rozszerzoną, z dwiema nowymi przygodami oraz edytorem, w którym gracze mogli tworzyć swoje własne wiedźmińskie przygody.

Gra karciana *Wiedźmin*, wydana przez Kuźnię Gier przy okazji premiery produkcji CD Projekt RED

Źródło: fot. Patryk Młynek, z materiałów własnych autora

Jak pisze Marcin Kosman, koszt produkcji *Wiedźmina* (łącznie z edycją rozszerzoną) to blisko 27 milionów złotych[103]. Sam zysk, jak na branżę *gamingową*, nie robił wielkiego wrażenia, bo wynosił blisko dwa miliony dolarów. Biorąc jednak pod uwagę fakt, że przez rok udało się sprzedać milion kopii (a na rok 2019 ponad dwa miliony kopii), był to sygnał, że warto stworzyć kontynuację. Zachęcały do tego również entuzjastyczne recenzje w rodzimych mediach, gdzie chwalono wierne oddanie świata Andrzeja Sapkowskiego, specyficzny klimat, a także staranne odzwierciedlenie moralnej niejednoznaczności bohaterów. Również na Zachodzie gra została ciepło przyjęta. Jeszcze nie entuzjastyczne, ale pozytywne opinie mogły zachęcać do pracy nad sequelem. Do tego jednak droga była bardzo daleka.

Tak powstawała strzyga, którą później widzieliśmy w grze. Pierwsze szkice wykonał Przemysław Truściński. Strona z bestiariusza do gry wydanego przez CD Projekt

Źródło: fot. Patryk Młynek, z materiałów własnych autora

WIEDŹMIN NIE DLA KONSOL

Nim przygody wirtualnego Geralta doczekały się kontynuacji, pojawiły się dwie inne produkcje. Pierwszą z nich jest wydana w 2007 roku *Wiedźmin: Krwawy Szlak*, będąca grą platformową w wymiarze 2D przeznaczoną na telefony komórkowe (początkowo tylko dla abonentów sieci Play). Tytuł wizualnie nawiązywał do wyglądu wiedźmina z gry komputerowej, zaś sama rozgrywka koncentrowała się na pokonywaniu przeciwników, zbieraniu ziół, tworzeniu eliksirów, a także ulepszaniu wiedźmińskich znaków. Ciekawym zabiegiem było wprowadzenie dwóch trybów rozgrywki – trybu walki z przeciwnikami oraz swobodnej eksploracji świata. Natomiast swoistą nowinką technologiczną była symulacja zachowania wiedźmińskiego medalionu – gdy do Geralta zbliżał się przeciwnik, telefon gracza zaczynał wibrować, aby sygnalizować obecność wroga. Druga produkcja, jaka dość szybko pojawiła się na rynku, to opublikowana w 2008 roku na oficjalnym internetowym forum cdprojectred.com gra przeglądarkowa *Witcher: Versus*, produkowana przez polskie studio One2tribe. Projekt, pierwotnie noszący podtytuł *Duelmail*, dość szybko doczekał się samodzielnej strony WWW, a z czasem wersji na urządzenia mobilne. Fundamentem rozgrywki były starcia między graczami oparte na systemie papier–nożyce–kamień, co powodowało, że pojedynki były szybkie i dynamiczne. *Versus* początkowo miał całkiem sporą społeczność i dość aktywnych uczestników, pieczołowicie pracowano też nad jego szatą graficzną. Mimo to po czterech latach, w 2012 roku, zdecydowano się wyłączyć serwery z grą, a firma zakończyła współpracę z Redami.

***Versus* początkowo miał całkiem sporą społeczność.**

CD Projekt RED nie było bezpośrednio zaangażowane w działania związane z *Witcher: Versus*. Firma starała się rozpocząć pracę nad kontynuacjami przygód Geralta oraz doprowadzić do stworzenia portu *Wiedźmina* na konsole. Produkcja miała nosić tytuł *Wiedźmin: Powrót Białego Wilka* (w wersji angielskiej *The Witcher: Rise of the White Wolf*). W tym celu nawiązano współpracę z francuskim WideScreen Games, co dawało duże szanse, że polską grą zachwycą się posiadacze konsol Xbox 360 i PlayStation 3. Oto jak o projekcie pisał serwis Gry-Online: „Powrót Białego Wilka stworzony został na zupełnie nowym silniku DaVinci, opracowanym przez WideScreen Games. Pozwolił on na przystosowanie mechaniki rozgrywki do wymagań i możliwości konsol, oferując jednocześnie wiele współczesnych efektów graficznych, takich jak dynamiczne oświetlenie oraz cienie. Dzięki temu zmianie uległ też trójwymiarowy model naszego protagonisty, składający się teraz z większej ilości poligonów, a co za tym idzie, jest znacznie bardziej szczegółowy niż w wersji pecetowej. Identyczny zabieg spotkał także pozostałe modele potworów i postaci, napotykanych w toku rozgrywki. Na potrzeby gry zaprojektowano również zupełnie nowy system walki, składający się z sześciu różnych stylów i pięciu znaków wiedźmińskiej magii. Ponadto w grze pojawia się olbrzymia porcja dodatkowych animacji, stworzonych przy użyciu technologii *motion capture*”[104]. Jak widać zapowiedzi były niezwykle szumne i wiązały się nie tylko z konwersją na nowe platformy, ale również z odświeżeniem opowieści. Powstał nawet krótki, ale niezwykle sugestywny trailer, wskazujący jednoznacznie, że projekt będzie czymś wyjątkowym dla posiadaczy konsol. Niestety, ta wersja nigdy nie ujrzała światła dziennego. Okazało się, że francuskie studio nie radzi sobie ze zrobieniem konwersji. Po latach Marcin Iwiński, jeden ze współzałożycieli CD Projekt RED, przyznał wprost, że kontrahenci przez długi czas zwodzili Redów, jednocześnie wymagając od nich coraz większych inwestycji. Ostatecznie projekt został zawieszony. Szkoda, zwłaszcza że nadal, po wielu latach od premiery, pierwszy *Wiedźmin*

broni się ciekawą fabułą, a konsolowe odświeżenie mogłoby dać tej grze drugie życie i przysporzyć jej nowych fanów.

Wersja konsolowa nigdy nie ujrzała światła dziennego.

Kwestia konsolowej wersji *Wiedźmina* przez wiele lat budziła emocje wśród fanów. Doszło nawet do tego, że w marcu 2015 roku pojawiła się fanowska modyfikacja pierwszego *Wiedźmina* pod tytułem... *Powrót Białego Wilka*. Zmieniono interfejs na przypominający gry konsolowe, tekstury (na przykład stroje postaci drugoplanowych) oraz drzewko rozwoju bohatera, dodano nowe rodzaje broni, a także... zamiast ballad Jaskra w wykonaniu Jacka Kopczyńskiego (w grze to on udziela głosu bardowi) mogliśmy usłyszeć te śpiewane przez Zbigniewa Zamachowskiego w filmie *Wiedźmin*. Całość spotkała się z pozytywnym odbiorem graczy, a przy okazji prawdopodobnie miała być po prostu prztyczkiem w stronę twórców z CD Projekt RED, ponieważ mimo upływu lat i wielu próśb graczy konsolowej „jedynki” wciąż się nie doczekaliśmy.

O KROK OD KATASTROFY

Po wydaniu pierwszej części wirtualnych przygód Geralta z Rivii wszyscy spodziewali się dynamicznego rozwoju lub nawet ekspansji CD Projekt RED na rynku gier, a przede wszystkim prac nad kontynuacją *Wiedźmina*. Niewiele jednak brakowało, a zamiast drugiej części gry firma ogłosiłaby bankructwo. Szczególnie trudna sytuacja zaistniała w 2009 roku, kiedy rozwój przedsiębiorstwa i zarządzanie nowymi projektami po prostu przerosły finansowe możliwości warszawskiej firmy. Warto wspomnieć, że pracowano wtedy nad dwiema częściami *Wiedźmina* – drugą i trzecią. „Dwójka" powstawała na silniku Aurora, a „trójka" już na autorskim REDengine. Jednocześnie inwestowano w konwersje na konsole, a przy tym pojawiło się kilka nowych projektów związanych z działalnością wydawniczą. Otworzono specjalne centrum zajmujące się lokalizacją językową gier, rozwijano i inwestowano w kanały dystrybucyjne na Węgrzech i w Czechach, tworząc tam oddziały, a także stopniowo rozwijano platformę grową GOG.com. Jakby tego było mało, CD Projekt nosiło się z zamiarem wejścia na giełdę. To wszystko poskutkowało przeinwestowaniem. Firmę trzeba było ratować, zatem zlikwidowano zagraniczne filie (zajmowały się głównie działalnością wydawniczą), zamknięto też centrum lokalizacyjne i przeprowadzono spore redukcje zatrudnienia. Fiaskiem zakończyła się też próba konwersji na konsole. Dodatkowym obciążeniem przedsiębiorstwa był kredyt, który wykorzystywano na bieżącą działalność. Marcin Kosman zauważa, że twórców *Wiedźmina* uratowało wejście na giełdę i połączenie się ze spółką Optimus SA. Zdecydowano się również zmniejszyć inwestycje i skupić na jednej części gry. Dość intensywnie wprowadzano również zmiany kadrowe, rozstając się z tymi, którzy odpowiadali za pierwszą część gry. W atmosferze walki o przetrwanie formowano nowy zespół. Wszystko to pokazuje, jak niewiele brakowało, a historia growego Geralta zakończyłaby się niezwykle szybko.

Geralt w trakcie treningu. Kadr ze zwiastuna gry konsolowej (CD Projekt RED), która nigdy się nie ukazała

Źródło: https://www.youtube.com/watch?v=oIeKo88ob-A [dostęp 21.02.2020], materiały „Gazety Lubuskiej”

ZABÓJCY KRÓLÓW

Głównym producentem drugiej części *Wiedźmina* został Tomasz Gop, który razem z Adamem Badowskim (teraz już reżyserem gry), został twarzą całego projektu i wielokrotnie zabierał głos w mediach na temat kontynuacji przygód Geralta. To właśnie z objęciem przez Gopa nowej funkcji (pracował on już przy „jedynce") CD Projekt RED zmieniło swoją strategię wobec mediów – firma zaczęła sama organizować cyklicznie konferencje i regularnie dzielić się postępami prac, zwiększając tym samym zainteresowanie nadchodzącym wydarzeniem.

Przede wszystkim jednak kluczową zmianą było pojawienie się własnego, w pełni autorskiego silnika, dostosowanego do tworzenia gier RPG z nieliniową fabułą. Dzięki temu projektowanie *questów* oraz poszczególnych elementów rozgrywki stało się nie tylko łatwiejsze, ale również pozwalało na szybsze modyfikacje. Pierwsze prace nad REDengine rozpoczęły się tuż po wydaniu pierwszego *Wiedźmina*, kiedy wypuszczano uaktualnienia. Już wtedy nie ulegało wątpliwości, że bez nowego silnika wirtualny Geralt nie będzie mógł rozwinąć skrzydeł w taki sposób, w jaki oczekują tego fani. Konrad Tomaszkiewicz, wtedy Senior Gameplay Designer, w wywiadzie dla portalu Gram.pl tłumaczył znaczenie tej zmiany w następujący sposób: „Silnik zastosowany w grze *Wiedźmin 2: Zabójcy królów* jest w pełni autorski, robiony przez naszą firmę od podstaw. Wspiera gatunek RPG, bo daje ogromne możliwości w implementacji gry czy w zmianach już stworzonej gry. Narzędzia, na których pracujemy – edytory – zwykle posługują się językiem indywidualnym. To połączone ze sobą »boksy«, które można zamieniać w różny sposób. Na jednej z prezentacji pokazywaliśmy schemat, gdzie takie »boksy« były wyciągnięte. Można je rozłączać, zmieniać miejscami, poprawiać różne rzeczy, które wychodzą na bieżąco. W *Wiedźminie* mieliśmy problemy ze zmianami fabularnymi jakiejś części gry, trzeba było mocno się nagimnastykować, żeby stworzyć nawet proste poprawki. Tutaj jest to zmienione, można takie rzeczy robić

szybko i łatwo, projektować *questy*, patrzeć, co nam się podoba, a co nie”[105].

Wygląd elfów był przedmiotem sporu pomiędzy grafikami.

Zmianom uległy nie tylko kwestie techniczne. Inaczej niż w „jedynce” wyglądać miały na przykład elfy. W *Wiedźminie* były one brzydkie, poubierane w skóry, nierzadko z cofniętymi czołami i wysuniętymi szczękami. Taką powierzchownością w żaden sposób nie przypominały pięknych, eleganckich istot znanych fanom fantastyki na całym świecie, chociażby z uniwersum J.R.R. Tolkiena. W kontynuacji przygód Geralta wybrano inne podejście i postanowiono „wygładzić” nieco ich wizerunek. Podobno był to jeden z elementów spornych wśród grafików pracujących nad postaciami. Kolejne niespodzianki wiązały się z bestiariuszem. Przestał być tak mocno słowiański, pojawiło się w nim więcej potworów wywodzących się z kultury germańskiej i nordyckiej. Zmieniła się też kolorystyka gry. Drugi *Wiedźmin* nie miał być już brudny, szary i ponury, tylko żywy i porywający. Z perspektywy czasu te wszystkie modyfikacje nie powinny dziwić. Nie tylko dlatego, że studio z pewnością szukało swojego wizualnego stylu, co było konieczne przy wykorzystaniu autorskiego silnika, ale należy również pamiętać, że sequel przygód Geralta był przeznaczony przede wszystkim dla zagranicznego odbiorcy. CD Projekt RED miało znacznie większy budżet i określony plan podbicia zachodniego rynku.

Geralt i Triss Merigold w trakcie wspólnej kąpieli, druga część gry wydana przez CDP

Źródło: https://www.youtube.com/watch?v=pw_YVj5qb70 [dostęp 23.02.2020], materiały producenta gry

---

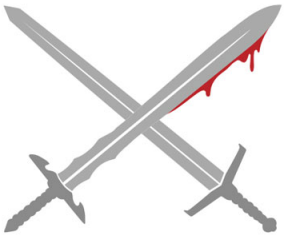
Pomóc w tym miała również sama fabuła rozgrywająca się pół roku po zakończeniu *Wiedźmina* – gracz od samego początku widzi Geralta oskarżonego o zabójstwo króla, czyli bezpośrednio uwikłanego w skomplikowaną polityczną intrygę. Względem pierwszej części to spora zmiana – świat okazywał się już nie taki hermetyczny. Chciano pokazać graczom konflikty międzypaństwowe, czemu miała służyć Dolina Pontaru, okolica strategiczna z punktu widzenia wielu królestw. Dla nowych graczy było to przy okazji ciekawe wprowadzenie do świata Sapkowskiego oraz możliwość szybkiego dowiedzenia się o najważniejszych założeniach polityki monarchii tego uniwersum, a także możliwość poznania wcześniejszych losów Geralta za pomocą tak zwanych *flashbacków*, czyli wspomnień z życiorysu Białego Wilka zrealizowanych w formie wstawek komiksowych autorstwa między innymi Jakuba Rebelki. Od początku nastawiano się również na nieliniowość. Zaplanowano blisko szesnaście zakończeń różniących się konsekwencjami wyborów podjętych w trakcie rozgrywki. Decyzje

użytkowników miały wpływać nie tylko na losy wiedźmina, ale przede wszystkim na kształt świata przedstawionego i koleje politycznych wydarzeń. Innymi słowy, gracze mieli odczuć wyraźnie swój wpływ na to, co dzieje się w uniwersum.

Dla graczy zaznajomionych z pierwszą częścią gry zaskoczeniem okazała się zmiana wyglądu głównych bohaterów. Stworzono nowy model Geralta, którego początkowo zaprezentowano... z włosami związanymi w kucyk niczym w komiksach Polcha i Parowskiego. Silnik po prostu dawał takie możliwości edycji, zatem postanowiono z nich skorzystać. Już po premierze wprowadzono jednak aktualizację, umożliwiającą graczowi dostosowanie fryzury wiedźmina do indywidualnego gustu odbiorcy. Inaczej wyglądała również Triss Merigold, którą uwolniono od wydekoltowanej sukni, przybliżając ją tym samym do książkowego pierwowzoru. Wyraźnej modyfikacji wizualnej poddano też Jaskra – zdaniem pracowników studia zaczął nieco przypominać Jima Morrisona. Co ciekawe, to właśnie postać barda wizualnie zmieniała się najbardziej w każdej części gry.

Od samego początku twórcy przerzucali się buńczucznymi zapowiedziami dotyczących samej rozgrywki. Świadomość wyjątkowości i pewność siebie, jaka emanowała z udzielających wywiadów pracowników CD Projekt RED działała na wyobraźnię graczy. Konrad Tomaszkiewicz mówił bez ogródek: „Naszym celem jest stworzenie gry dorosłej, która nie ma prostych wyborów, gdzie nic nie jest czarno-białe. To kontynuacja tego, co zaczęliśmy w pierwszej części gry, więc musi być dużo lepsze i głębsze. Dlatego konsekwencje naszych wyborów będzie widać nawet po bardzo długim czasie gry. Walka wyznacza poziom nieosiągnięty do tej pory w żadnej grze RPG”[106]. Wtórował mu Adam Badowski, który podkreślał atuty graficzne, przyznając, że *Wiedźmin 2: Zabójcy królów* będzie jednym z najładniej wyglądających RPG-ów w historii gatunku. Równie przekonująco kwitował wszystko Gop, wielokrotnie deklarując: „Silnik, który

stworzyliśmy, ma możliwości, jakich nie ma żaden inny silnik do gier tego gatunku”[107]. Trudno było nie wierzyć w te zapewnienia.



CZARODZIEJKA Z OKŁADKI

Wiosną 2010 roku, na rok przed zapowiadaną premierą, dziennikarze z całego świata zostali zaproszeni na specjalną konferencję, gdzie pokazano grywalny fragment rozgrywki. Już wcześniej w Internecie wrzało i pojawiały się kolejne spekulacje. Najgłośniej komentowano nieliniowość fabuły i rekordową liczbę szesnastu możliwych zakończeń. Materiały prezentowane co jakiś czas przez twórców sugerowały, że wszystkie bolączki pierwszego *Wiedźmina* zostaną wyeliminowane. Chwalono się też przerywnikami filmowymi – ich jakością oraz długością. Miały one trwać łącznie dwie i pół godziny. I kiedy dziennikarze wydali werdykt – pokazany fragment był niezwykle obiecujący – w oczekiwaniach i nastrojach fanów pojawił się entuzjazm. Stało się jasne, że *Wiedźmin 2: Zabójcy królów* będzie grą, która wstrząśnie zachodnim rynkiem RPG. Nieustannie podkreślano też dojrzałość emocjonalną fabuły, akcentując związek Geralta i Triss. To właśnie ten wątek stał się głównym obiektem działań marketingowych. Mianowicie dość szybko rozeszły się wieści o specjalnym kalendarzu z udziałem rosyjskich *cosplayerów* przebranych za czarodziejkę i wiedźmina jako pary kochanków. Jakby tego było mało, tuż przed premierą gry Triss pojawiła się na okładce polskiego „*Playboya”* (nr 5, maj 2011). Dla uważnych fanów *Wiedźmina* było to wyraźne nawiązanie do sesji zdjęciowej Grażyny Wolszczak dla magazynu „CKM” (nr 12, grudzień 2001). Przy zdjęciu aktorki widniał podpis „Dziewczyna Wiedźmina”, natomiast przy grafice czarodziejki „Dziewczyna Geralta”. Jak widać, wiedźmiński marketing mocno czerpie z własnych źródeł. Co więcej, autorstwo ekskluzywnej sesji w magazynie dla panów przypisano... Geraltowi z Rivii. Wszystko opatrzone zostało również humorystycznym i zalotnym wywiadem z Triss, opowiadającej o relacji z Geraltem oraz o sekretach ich intymnego pożycia. Jak się później okazało, kadr z sesji trafił jako motyw do wiedźmińskich puzzli, które stały się z czasem jednym z popularniejszych gadżetów nawiązujących

do serii gier. Przede wszystkim jednak Merigold należy do nielicznych, obok na przykład Lary Croft, postaci wirtualnych, jakie zagościły na łamach „*Playboya*”. Sama koncepcja tej kampanii zapowiadała również znaczenie więzi Białego Wilka z Triss w samej rozgrywce. Czarodziejkę wykorzystywano także w zwiastunach zapowiadających inny model opowiadania historii. Już sam prolog gracz mógł przejść na dwa sposoby, a później oprócz wielu wyborów moralnych mógł wybrać dwie główne ścieżki. Zwiastuny sugerowały też obecność śmiałej sceny miłosnej z udziałem wiedźmina i czarodziejki.

Związek Geralta i Triss stał się głównym wątkiem działań marketingowych.

Od początku mówiono o tym, że gra przeznaczona jest na komputery PC, ale z uwagi na możliwości REDengine później pojawi się wersja konsolowa. Wyczekiwany start zapowiedziano na wtorek 17 maja 2011 roku. Zaplanowano nocne premiery w całej Polsce z udziałem twórców *Wiedźmina*, licznymi konkursami i pokazem rozgrywki. Nim jednak do tego doszło, wyszło na jaw, że wirtualny Geralt najpierw musi uporać się z licznymi problemami. Przede wszystkim okazało się, że część materiałów reklamowych nie posiada oznaczeń PEGI, która zajmuje się klasyfikacją i ratingiem gier. Udział w niej ma dobrowolny charakter, jednak w branży *gamingowej* jest on na porządku dziennym zwłaszcza przy okazji produkcji z rozwiniętą machiną promocyjną, a do takich drugi *Wiedźmin* już się zaliczał.

Triss Merigold jako pierwsza postać z polskiej gry wideo na okładce magazynu „Playboy”. Zabieg marketingowy podobny to zastosowanego dekadę wcześniej przy promocji filmu („CKM” z Grażyną Wolszczak, fot. Marcin Janiszewski)

Źródło: fot. Patryk Młynek, z materiałów własnych autora

Warto wspomnieć, że europejskim wydawcą gry nie było już Atari, a znacznie bardziej mobilne i zasobne Namco Bandai, które chciało jednak narzucać CD Projekt RED pewne ograniczenia. Liczne spory między wydawcą a studiem koncentrowały się wokół zabezpieczeń antypirackich – Namco Bandai wymagało od Redów, by zdecydowali się na rozwiązanie, w którym gracze w czasie rozgrywki musieliby być podłączeni do Internetu. To było sprzeczne z ustaloną polityką firmy (kontynuowaną do dziś), choć Polacy w jakimś stopniu się ugięli. Jeszcze przed premierą z piractwem i graczami korzystającymi z nielegalnych kopii gry próbowano walczyć środkami prawnymi, jednak w praktyce okazało się to nieskuteczne. Ostatecznie w dniu premiery *Wiedźmin 2: Zabójcy królów* miał zabezpieczenie antypirackie,

polegające na tym, że w trakcie instalacji trzeba się było połączyć z Internetem i pobrać odpowiedni plik z danymi. Jak nietrudno się domyślić, nie przyniosło to spodziewanych efektów. Choć trzeba powiedzieć wyraźnie, że CD Projekt RED nawet w dziedzinie zabezpieczeń antypirackich popisało się niezwykłą pomysłowością. I tak w spiratowanej grze Geralt niezwykle często ginie w przerywnikach filmowych. Na przykład zostaje powieszony lub zastrzelony z łuku i słyszy dobitne słowa: „Nienawidzę złodziei". Katami wiedźmina są jego towarzysze lub... grupa piratów machających sztachetami zamiast szablami. Kiedy indziej mogły go atakować dzikie stada kur (które były nie do pokonania) lub tabuny dzieci. Jedno z takich zabezpieczeń przez długi czas uważane było za niedopatrzenie twórców i dowód na ich niekompetencję – chodzi o sceny erotyczne, które pojawiły się w drugim *Wiedźminie*. Zamiast z atrakcyjnymi partnerkami, Geralt ma w nich do czynienia ze starą i brzydką kobietą. Te wszystkie zabiegi miały na celu jedno – ukarać gracza, który próbował oszukać twórców. Zabezpieczenia CD Projekt RED do dziś uchodzą za jedne z najbardziej kreatywnych w branży gier wideo.

Filmowa Yennefer („CKM”, fot. Marcin Janiszewski) vs. growa Triss Merigold („Playboy”, fot. Geralt z Rivii)

Źródło: fot. Patryk Młynek, z materiałów własnych autora

POROZBIJANE GŁOWY I DZIEŃ 50 MB

Nocna premiera zaplanowana na 17 maja 2011 roku zbliżała się nieuchronnie. Nim jednak twórcy *Zabójców królów* mogli pochwalić się efektem swoich wielomiesięcznych prac, na horyzoncie pojawiły się problemy związane z ekskluzywną edycją kolekcjonerską gry. Miała ona zawierać bogaty *artbook*, poradnik i inne dodatki oraz rzeźbę głowy Geralta. Było to dość symboliczne, ponieważ to właśnie projektom głów głównych postaci graficy poświęcili sporo uwagi. Wykorzystano również nową technologię przenoszenia mimiki twarzy na silnik, zatem oblicze Geralta stanowiło nie tylko nie lada atrakcję, ale również obrazowało technologiczny krok naprzód studia. Pech chciał, że to, co trafiło do graczy, różniło się jakościowo od prototypów zaakceptowanych przez dział marketingu CD Projekt. Gadżety okazały się nietrwałe i nierzadko do miejsca przeznaczenia docierała nie starannie odtworzona głowa Białego Wilka, ale ukruszony czy wręcz rozbity czerep przypominający wytwór nieudolnego rzeźbiarza. Posypały się reklamacje, z którymi po premierze musiało sobie poradzić CD Projekt. Jakby tego było mało, nabywcy edycji kolekcjonerskiej mieli dostać możliwość wcześniejszego uruchomienia gry o północy 16 maja, czyli dzień przed premierą, jednak nikomu nie udało się aktywować *Wiedźmina*. Serwery nie poradziły sobie z natłokiem chętnych, zabezpieczeniem DRM oraz gremialnym pobieraniem pakietów danych po 50 MB każdy. Problem dotknął również tych, którzy zamówili standardowe edycje i odebrali je 17 maja. Dopiero w południe następnego dnia udało się zlikwidować problemy z uruchamianiem i gracze mogli aktywować *Wiedźmina 2*. To wszystko spowodowało, że negatywne emocje wprost przelewały się przez Internet i chociaż premierę „dwójki” określano później mianem Dnia 50 MB, tak naprawdę była to cenna lekcja dla CD Projekt RED.

W „dwójce” otrzymaliśmy historię zdecydowanie bardziej dojrzałą.

Wiedźmin 2: Zabójcy królów. Wydawca polski CDP

Źródło: fot. Patryk Młynek, z materiałów własnych autora

Warto podkreślić, że gra weszła na rynek z dużym rozmachem. W centrach handlowych i Empikach odbyły się nocne premiery, w trakcie których organizowano konkursy, przygotowano też możliwość kupienia różnych gadżetów i specjalnego poradnika, wyjaśniającego wszelkie zawiłości fabularne oraz sposób rozwiązania *questów* składających się na dwie ścieżki fabularne: ścieżkę Vernona Roche’a i ścieżkę Iorwetha, nazwane tak od imion najważniejszych postaci w grze. Pracownicy CD Projekt RED prezentowali fragmenty prologu, wyjaśniając sposób działania rozgrywki. Sęk w tym, że niekiedy sami nie potrafili poradzić sobie ze sterowaniem Geraltem... Nie zmienia to jednak faktu, że gracze mogli wreszcie cieszyć się wyczekaną kontynuacją, serwującą im niespodziankę za niespodzianką.

Inna graficzna paleta barw, bardziej żywa i kolorowa, dużo lepsza grafika, zmieniony system walki opierający się na zręczności grającego, a nie na rytmicznym klikaniu myszką – to tylko część usprawnionych elementów. *Zabójcy królów* robili wrażenie niesamowitym brzmieniem, o co zadbali Adam Skorupa i Krzysztof Wierzynkiewicz, tworząc podniosłą ścieżkę dźwiękową. Ciekawostką jest wykorzystanie w grze utworu *Oŭ Tu, Пempe, Пempe* zespołu Żywiołak. Zaskakiwało również to, że opowieść rozgrywa się w kilku krainach, dzięki czemu gracz mógł przemierzać odmienne miejsca, ze zróżnicowaną fauną i florą. Jeśli chodzi o główny wątek fabularny, wiedźmin miał za zadanie dopaść królobójcę, by oczyścić się z zarzutów o zamordowanie króla Foltesta. Było to rozwinięcie outro pierwszej części gry, w którym Geralt udaremnił zamach na monarchę i uśmiercił... wiedźmina. W „dwójce" otrzymaliśmy historię zdecydowanie bardziej dojrzałą, zarówno fabularnie, jak i technologicznie. Zadbano, by wybory gracza rzeczywiście miały wpływ na świat przedstawiony i jego mieszkańców. Szczególny nacisk położono na to, by nielinearna struktura gry znalazła swoje odzwierciedlenie w relacjach wiedźmina z jego przyjaciółmi. Szczególnie mocno poczynania Geralta wpływały na to, jak odnosili się do niego Triss, Zoltan czy Jaskier. To samo tyczyło się postaci dalszoplanowych, które w zależności od postępków wiedźmina zmieniały swoje nastawienie do niego. Dodatkowo, jak podkreślał Jan Bartkowicz, story designer produkcji, twórcom zależało na tym, żeby konsekwencje niósł za sobą prawie każdy wybór gracza, a nie jedynie pojedyncze decyzje lub ich suma. Tomasz Gop tłumaczył to w ten sposób: „Zrezygnowaliśmy z zadań, gdzie trzeba coś gdzieś zanieść, skupiliśmy się na innej formie narracji. To zwarta opowieść, więc nie trzeba znać pierwszej części. Ale jest mechanizm, który pozwala zaimportować stan gry z jedynki. W fabule drugiej części gry są elementy, które wskazują na to, iż są konsekwencją wyborów gracza w pierwszej grze, na przykład nastawienie poszczególnych postaci, które pamiętamy z pierwszej części gry"[108]. Precyzyjnie esencję *Zabójców królów* objaśniał również scenarzysta Sebastian Stępień: „To postacie są

sercem drugiego *Wiedźmina*. To ich poczynania, ich losy mają budzić zainteresowanie. Każda z postaci ma swoje motywacje. Nawet prości ludzie mają swoje historie i chcemy to wyeksponować, pokazać”[109].

Gipsowe popiersie Geralta. To na jego uszkodzenia w transporcie skarżyli się fani. Projekt CD Projekt RED

Źródło: fot. Patryk Młynek, z materiałów własnych autora

I rzeczywiście, historie poszczególnych bohaterów zaskakiwały, ale jednocześnie pozwalały zrównoważyć świat politycznych intryg, w który wrzucony został Geralt. Wiedźmin musiał się opowiedzieć po jednej ze stron konfliktu, w tym celu twórcy zaproponowali graczom wybór tak zwanej ścieżki, czyli przejście części gry z głównym sojusznikiem. Mógł to być albo szef wywiadu Temerii – Vernon Roche, albo przywódca elfiego komanda Scoia’teal – Iorweth. Sapkowski w pięcioksięgu o obu jedynie napomyka, co dało możliwość wprowadzenia do *Zabójców królów* postaci nowych, ale powiązanych ze

światem sagi. Każda z nich reprezentuje zupełnie inne podejście do władzy, do konfliktu starszych ras z ludźmi i, jak łatwo się domyślić, stoi po przeciwnej stronie barykady. Łączy je za to cel – rozprawienie się z królobójcą. Obaj bohaterowie zyskali wielu fanów, a ich rozmowy z Geraltem pozwalają dostrzec, zarówno u Temerczyka, jak i elfa, dużo bardziej skomplikowane charaktery, niż mogłoby się to wydawać graczowi na początku. Dotyczy to zwłaszcza Iorwetha, który symbolizuje zmianę sposobu myślenia twórców z CD Projekt RED o elfach. W drugim *Wiedźminie* są subtelniejsze, bliższe stereotypom i wizerunkom znanym z książek Sapkowskiego. Jednak w świecie wiedźmina życie mocno je doświadcza, co widać po obliczu Iorwetha – poranionym, okaleczonym, ale wciąż dumnym.

Vernon Roche, jedna z głównych postaci w *Zabójcach królów*. Wydawca polski CDP

Źródło: https://www.youtube.com/watch?v=W9IuvcYW_hY [dostęp 02.03.2020], materiały producenta gry – CD Projekt RED

Niespodzianką było również miasto krasnoludów (jedno z pierwszych przedstawionych w branży gier wideo), które Geralt miał okazję odwiedzić. Istotnym elementem okazały się zadania wykonywane

w towarzystwie innych postaci, na przykład brodatej kompanii krasnoludów, temerskich żołnierzy czy wspomnianych wcześniej Iorwetha bądź Roche'a. W trakcie ich trwania za sprawą dialogów i kolejnych wydarzeń dowiadywaliśmy się również nieco więcej o samym Białym Wilku, który wciąż nie odzyskał wszystkich wspomnień, co także stanowiło istotny element fabuły. Ponadto bohater dzielił się ze światem swoimi przemyśleniami, na przykład na temat wojny czy ludzkiej natury. Nie był już bawidamkiem z pierwszej części gry. Podkreślić to miało ukazanie... torsu Geralta, co zwiastowało nowy typ bohatera. Tłumaczy to Jan Bartkowicz, story designer: „Zdecydowaliśmy się pokazać Geralta w tym najbardziej skąpym ze strojów... Widzimy jego skórę. Widzimy, że to jest gość, który naprawdę sporo przeżył. Wyszedł z niejednej walki, ale i niejeden raz oberwał. Jego ciało jest poznaczone ranami i bliznami. Kiedy go widzisz, nie masz wrażenia, że to jakiś komiksowy bohater, który zaraz będzie ratował świat”[110].

Geralt nie był już bawidamkiem z pierwszej części gry.

Rzeczywiście, Geralt w drugiej części gry wydaje się bardziej świadomy i doświadczony przez los. W praktyce dotyka to wszystkich bohaterów, również Triss Merigold. Niespodzianką okazała się także postać głównego antagonisty, królobójcy o imieniu Letho, będącego wiedźminem. Przypominający nierozgarniętego osiłka wbrew pozorom jest inteligentny, przebiegły i niezwykle elokwentny, co również zaskakiwało graczy. Intrygujący charakter nadał mu Mirosław Zbrojewicz, udzielający głosu postaci. Zresztą dubbing drugiej części przygód Geralta to istny majstersztyk. Wspomniany już Zbrojewicz, Krzysztof Banaszyk jako Vernon Roche czy ponownie intrygujący, niekiedy wręcz hipnotyzujący i idealnie oddający wrażliwość Geralta Jacek Rozenek oraz subtelna Agnieszka Kunikowska w roli Triss

Merigold stworzyli razem niesamowite głosowe przedstawienie. Dołączyła do tego grona ceniona Elżbieta Jędrzejewska (Filippa Eilhart), która stworzyła jedną z najbardziej charakterystycznych postaci kobiecych w polskim dubbingu. Symboliczne może być to, że w wielu rolach w drugim *Wiedźminie* słyszymy głos Jarosława Boberka, choć gracze niekoniecznie są w stanie go rozpoznać. Aktor wcielał się również w kilka postaci w pierwszej części gry, między innymi w Magistra, jednego z antagonistów Geralta. W *Zabójcach królów* możemy go usłyszeć jako krasnoluda Yarpena Zigrina. Nie pierwszy raz popularny aktor grał tego bohatera. Dekadę wcześniej zrobił to u Marka Brodzkiego w filmie i serialu. O tym zbiegu okoliczności aktora poinformowali dopiero fani[111].

Elf Iorweth, potencjalny towarzysz Geralta, wydawcą gry w Polsce jest CDP

Źródło: https://www.youtube.com/watch?v=W9IuvcYW_hY [dostęp 02.03.2020], materiały producenta gry – CD Projekt RED

Miłą odmianą okazało się również inne podejście do erotyki, w pierwszej części gry dość mocno uproszczone, żeby nie powiedzieć

trywialne. W „dwójce” jest to co prawda integralny element świata, ale zbliżenia były dużo bardziej emocjonalne i nieprzypadkowe. Zdecydowano się na potraktowanie tematu poważnie, co spotkało się z uznaniem krytyki oraz samych graczy. Na szczególne pochwały zasługiwała imponująco wyreżyserowana scena erotyczna z udziałem Geralta i Triss w elfich ruinach, do dziś uznawana za jedną z najlepszych, o ile nie najlepszą w grach w ogóle. Pojawiły się jednak liczne głosy, że do pełni efektu... należy zmienić język dubbingu na francuski.

Wiedźmin Letho, główny antagonista w *Zabójcach królów*, gra wydana w Polsce przez CDP

Źródło: https://www.youtube.com/watch?v=W9IuvcYW_hY [dostęp 02.03.2020], materiały producenta gry – CD Projekt RED

KAŻDY MARZY O TAKICH PRZYGODACH

Rozmowa z Jackiem Rozenkiem,
aktorem filmowym, teatralnym
i dubbingowym wcielającym się
w Geralta z Rivii w serii gier wideo

Jacek Rozenek w trakcie warszawskiej premiery gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*

Źródło: fot. Maciej Łuczniewski/Reporter

Jak to się stało, że trafił Pan do studia, żeby nagrać próbkę głosu Geralta?

To był czysty przypadek. Miałem akurat nagrania przy innym projekcie i któregoś dnia dostałem telefon z pytaniem, czy nie wpadłbym do studia, żeby nagrać próbkę głosu do postaci wiedźmina. Znałem książkowego *Wiedźmina* już wcześniej, orientowałem się, jaką postacią jest Geralt. Powiedziano mi, że to będzie polska produkcja, a twórcy bardzo się przykładają do całego projektu i bardzo im zależy. Dlatego pojechałem do studia i zrobiliśmy próby. Wszystkim zależało, by zrobić je jak najlepiej, wręcz maksymalnie dobrze. I w pół godziny zrobiłem wszystko najlepiej, jak umiałem.

Zawsze przy wyborze aktora głosowego próby nagrań trwają tak krótko?

Dziś odbywa się to już zupełnie inaczej. Żyjemy w dobie castingów do podkładania głosów do gier. Kiedyś były krótkie próby, a potem z reguły nagrania. Przed udziałem w *Wiedźminie* podkładałem głos do kilku gier. Czasem udzielałem głosu kilku postaciom do jednej gry, ale wtedy wchodziło się do studia i grało *a vista*, bez wcześniejszego przygotowania. *Wiedźmin* z 2007 roku był pierwszą grą, w której brałem udział, gdzie rzeczywiście odbył się profesjonalny casting. Na miejscu byli ludzie ze studia nagraniowego i z CD Projekt RED. Wszystko było naprawdę bardzo profesjonalnie i rzetelnie przygotowane.

Czy coś się zmieniło w podejściu do udźwiękawiania między poszczególnymi częściami gry?

Nie. Od samego początku widać było poważne i profesjonalne podejście do sprawy. Tak samo poważnie wszyscy traktowali swoje obowiązki przy nagrywaniu głosów do pierwszej części, jak i do trzeciej.

Od samego początku wybór aktora głosowego, który wcieli się w Geralta, był jednym z kluczowych dla całej produkcji. Zdawał

Pan sobie wtedy sprawę z oczekiwań związanych z tą rolą?

Tak, ale pomyślałem sobie: chrzanić to [śmiech]. Wszyscy pracujący nad udźwiękowieniem gry doskonale znali się na swojej pracy. Każdy z nas był już bardzo doświadczony, więc pozostawało odpowiednio dostosować kwestie techniczne oraz artystyczne. W moim wypadku chodziło o odnalezienie odpowiedniego głosu, który będzie pasował do Geralta i po prostu „siedział" w tej postaci. Musiał być odpowiednio silny i głęboki. Kiedy już się zdecydowaliśmy na odpowiedni głos, to zaczęła się ciężka praca artystyczna z nagrywaniem dialogów i odgłosów.

Skoro już przy tym jesteśmy, to pomówmy chwilę o kreowaniu postaci. Wielu aktorów dubbingowych podkreśla, że ponieważ pracują jedynie głosem, to tym bardziej stworzenie wiarygodnej postaci jest niezwykle trudne i nie dzieje się od razu, raczej przypomina coś na kształt procesu. Jak to przebiegało w przypadku budowania Pańskiego Geralta?

To dość trudne pytanie... Gdy udzielamy głosu jakiejś postaci w filmie, ma ona z góry narzuconą formę – z jednej strony jest to wizualność, którą widzimy, a z drugiej oryginalny głos aktora, którego dubbingujemy; najczęściej słyszymy go po angielsku. Wtedy ten głos oryginału nas prowadzi. To jest praca jednocześnie bardzo skomplikowana i bardzo prosta. Prosta wtedy, gdy już ogarnie się te elementy, z których składa się dubbing. Natomiast gdy się tego nie zrobi, za każdym razem będzie ona skomplikowana. Co nie znaczy, że podkładanie głosu postaciom jest pracą tylko i wyłącznie łatwą. Ale za to jest zajęciem niezwykle przyjemnym. Szukanie odpowiedniego głosu, o którym wspominałem wcześniej, daje prawdziwą frajdę. To naprawdę sprawia wiele radości. Natomiast powracając do dubbingu – przy grach pracuje się inaczej niż przy filmie. W grach mamy dialogi, ale scen jako takich nie widzimy, jedynie jakiś rys, a i to nie zawsze. W *Wiedźminie* trzeba było stworzyć tę postać od samych podstaw, odnaleźć ją w sobie.

Te kulisy pracy przy dubbingu są niezwykle ciekawe. Czyli, jeśli dobrze rozumiem, właściwie gra Pan postać, nie widząc jej ani czegokolwiek innego?

Dokładnie, aktor nic nie widzi. Czasem dostajemy informacje szczątkowe, na przykład jaki ton ma mieć dana rozmowa, albo podaje się jakiś detal. Często wskazówki wyglądają tak: „Ten tekst pochodzi z rozmowy, którą odbywasz z kimś, kto podjeżdża do ciebie konno i jest wobec ciebie agresywny". I tyle, koniec wskazówek. Czasem ciężko się odnaleźć w tej sytuacji, dlatego nie każdy aktor radzi sobie z tym zadaniem w ten sam sposób. W *Wiedźminach* też to słychać. Niektórzy aktorzy grają dobrze, ale stabilnie. Natomiast są role, które wymagają czegoś więcej, można to nazwać finezją czy jakąś większą wyobraźnią. Jeśli tego aktorowi brakuje, od razu jest to słyszalne. Tak samo jest chyba w każdym innym zawodzie, czasami potrzeba czegoś więcej. W grze takie rzeczy od razu są wyczuwalne w dość prosty sposób. Jeśli praca jest dobrze wykonana, gracze czują sympatię do danej postaci, do jej głosu. Nie wiedzą dlaczego, po prostu to czują.

Jednym z atutów Pańskiego Geralta, wielokrotnie podkreślanym przez specjalistów od dubbingu oraz fanów, jest głębia głosu, oddająca melancholię i emocjonalność – nieustannie towarzyszące wiedźminowi – dzięki którym jest on w grach tak wyjątkową postacią.

Praca nad emocjonalnością postaci w ogóle jest trudna sama w sobie. Ale z technicznego punktu widzenia, kiedy nagrywamy tak zwane „tejki", czyli sklejki kolejnych fragmentów tekstu, na przykład dialogów, nagrywamy je jeden po drugim. Kiedyś przy dubbingowaniu gier często nagrywało się wszystkie sekwencje tak samo. Nie miało znaczenia, czy postać stoi daleko, czy blisko. A to przecież słychać w trakcie rozgrywki. Dziś na szczęście naprawdę przywiązuje się ogromną wagę do detali. Zresztą od kilkunastu lat samo przygotowanie do pracy nad udźwiękawianiem gry, w tym również nad budowaniem postaci, trwa

znacznie dłużej. Właśnie po to, by wszystko oddać jak najlepiej. Dubbing w Polsce mocno się rozwinął i wiele zyskał, zwłaszcza że mamy nad Wisłą bogate tradycje w tej dziedzinie.

Wspominał Pan o szukaniu swojego głosu do danej postaci. Na czym to właściwie polega?

Kłopot polega na tym, że nie da się tego jasno określić. Jeśli aktor jest utalentowany i zdolny, przychodzi mu to naturalnie. Staje przed mikrofonem i to czuje, po prostu wie, jak ma grać, jak wejść w określoną postać. Nie zastanawia się nad tym, bo dla niego sprawa jest oczywista i prosta. Właśnie po tym można odróżnić zawodowca od kogoś, kto nim nie jest. Do tego dochodzi też kwestia doświadczenia, tego, ilu postaciom podłożyło się głos. Powiem szczerze, że w swoim życiu dubbingowałem wiele postaci, naprawdę to były straszliwe ilości bohaterów. I dość szybko doszedłem do momentu, w którym te głosy podkładałem już instynktownie. Ale za tym kryje się nie tylko wyczucie, lecz przede wszystkim mnóstwo warsztatowej, aktorskiej roboty. Kiedy staję przed kolejnym zadaniem aktorskim, nie pamiętam już, że coś jest trudne, skomplikowane. Mam czasami nawet wrażenie, że mógłby to zrobić każdy, ale tak przecież nie jest. Taki właśnie jest efekt warsztatu, tej biegłości merytorycznej, za którymi stoją praca i talent. Im biegłość większa, tym efekt bardziej znakomity. Dlatego pytanie o szukanie głosu postaci nie jest dla mnie łatwe, bo to trochę tak, jakby zapytać muzyka, wybitnego, grającego w filharmonii, dlaczego tak pięknie gra. Co wtedy można powiedzieć? To po prostu wychodzi naturalnie, ale jako efekt pewnych czynników.

Metafora z filharmonią dość dobrze oddaje to, o czym mówi się coraz częściej – że dubbing to czysty artyzm.

Tak, ale nie dotyczy on wielu osób, tylko niektórych. To pochodna pewnego sposobu pracy, co wypracowywaliśmy naprawdę wiele lat. Kiedy dubbingowałem postać Bohuna w *Ogniem i mieczem* Jerzego

Hoffmana [w 1999 roku – przyp. autora], miałem za sobą już dekadę doświadczeń przy podkładaniu głosów. To ogromny bagaż przeżyć obfitujący w porażki i sukcesy. To pomaga, zwłaszcza w połączeniu ze świetnym instrumentarium i niesamowitym profesjonalizmem ekipy realizującej dany projekt.

Biorąc pod uwagę dubbingowy staż, to kiedy zaczynał Pan przygodę z growym Geraltem, był Pan już bardzo doświadczonym aktorem. W wywiadach często wspominał Pan, że początkowo nie myślał wcale o roli wiedźmina, a wierzchowca Białego Wilka. Dlaczego akurat Płotka?

Mówiąc szczerze, już nie pamiętam [śmiech]. Ale mówiąc serio, najważniejsze, że Płotka finalnie została nagrana. Wydaje mi się jednak, że tu nawet nie chodzi o to, jakiej roli ja chciałem się podjąć, a o kwestię dysocjacji wobec roli. Są aktorzy, którzy przygotowując się do roli, czytają bardzo dużo, mocno się do niej przygotowują. Jednak są powszechnie znani, rozpoznawalni i gdy widz słyszy ich w danym filmie czy grze, automatycznie widzi i słyszy ciągle przede wszystkim aktora, a nie postać. To nie jest dobra sytuacja. Zadaniem aktora – niezależnie od tego czy gra Geralta, czy Płotkę – jest schowanie się za bohaterem. Wiem, że muszę dobrać taki głos, by po, powiedzmy, pięciu minutach filmu czy gry odbiorca zapomniał, że ja tam w ogóle biorę udział. To jest najważniejszy cel w każdej roli głosowej.

Biorąc pod uwagę ten cel, o którym Pan mówi, i paletę różnych emocji, na przykład złość, agresja czy rozczarowanie, którą w grach dysponuje Geralt, co było najtrudniejsze w pokazaniu złożoności tej postaci?

To może zaskakujące, ale... nic. Naprawdę. Wiedźmin jest postacią archetypiczną, jego rozterki są bardzo sexy. To bardzo fajny bohater, więc granie tej postaci jest naprawdę ogromną przyjemnością. W chwili, gdy wcielamy się w taką postać, kogoś, kto jak Geralt jest

niezwyciężony, to jest to bardzo miłe uczucie. Zresztą wiedźmin jako bohater podoba się dlatego, że jest prawdziwym mężczyzną. To rzecz coraz rzadziej spotykana zwłaszcza w dzisiejszym świecie. Dlatego wyobrażam sobie, że ludzie, najczęściej chłopcy, grają w *Wiedźmina* i ich wielką tęsknotą jest po prostu bycie mężczyzną. Dzięki Geraltowi mogą się zmierzyć z takim archetypem i to bardzo dobrze.

To bardzo ciekawe spostrzeżenie, biorąc pod uwagę sukces komercyjny gier. No właśnie, każda z kolejnych części zawierała więcej scen dialogowych. Ile czasu trwają prace nad takim dubbingiem?

Czasowo trudno mi powiedzieć, ale przy pierwszej części gry było blisko czterdzieści tysięcy „tejków", czyli tych sklejek z dialogami. Natomiast *Wiedźmin 3: Dziki Gon* to już liczba znacznie większa, bo powyżej stu pięćdziesięciu tysięcy takich fragmentów.

Imponująca liczba. A czy na przestrzeni lat zmieniała się jakoś praca nad kolejnymi częściami z Pana perspektywy?

Zmieniali się reżyserzy, ale naprawdę od samego początku standard prac był bardzo wysoki. Niekiedy graliśmy na trzygodzinnej sesji trzysta „tejków", a innym razem trzydzieści, bo niektóre partie do nagrywania były bardzo wymagające i po prostu wymagały więcej czasu. Poza tym, jak już się nagrało kilka tysięcy fragmentów wypowiedzi danej postaci, to się ją zna, rozumie się, jaka ona jest, jak funkcjonuje. Wszystko realizowaliśmy jednak skrupulatnie i precyzyjnie, nie było miejsca na niedociągnięcia.

Wielu aktorów mówi, że nagrywając głos do gier, gra się samemu, nie z innym aktorem. Jak było w Pana przypadku?

Często gramy z innymi aktorami. Przy pracy nad *Wiedźminami* nagrywałem z reguły pierwszy, więc prosiłem, by ktoś czytał

wypowiedzi innych postaci. Czasami pomagali inni aktorzy, czasami ktoś z ekipy.

A jak to wygląda w wypadku scen erotycznych?

Niewiele nagrywałem takich scen przy *Wiedźminach*. Ale z reguły nagrywamy te głosy bez asysty innych aktorów.

Wiadomo, że przy każdej z gier o Geralcie najpierw powstawała polska wersja językowa. Jak sobie Pan zatem radził, skoro nie było tego głosu prowadzącego, o którym mówił Pan wcześniej?

No właśnie był. W słuchawce słyszałem głos po angielsku, jakieś bełkotanie, ale z określoną intonacją. Jakieś takie buebuebue [śmiech].

Jedną z najbardziej interesujących fanów growego *Wiedźmina* kwestią jest słynne „Bywaj”, którym zwykle żegna się Geralt. Skąd się wzięło? W prozie Sapkowskiego przecież tego nie ma.

Rzeczywiście, to autorski pomysł scenarzystów. Musiało im wpaść w ucho i się spodobać, ale to było zapewne gdzieś na początku prac i tak zostało. Wyszło to bardzo fajnie, bo szukaliśmy czegoś, co byłoby typowe dla Geralta. Jak widać, znaleźliśmy.

Skoro już mówimy o pracy ze scenarzystami – miał Pan możliwość ingerowania w kwestie i wprowadzania poprawek?

Tak, i nawet często zdarzało mi się coś zmieniać. Ale to były poprawki wynikające z tego, że jakieś słowo czy zdanie nie mówiło mi się dobrze i trzeba było zaproponować inne rozwiązanie. To stylistyczne zmiany, ale dla aktora ważne. Pamiętajmy, że inaczej kwestie się mówi, a inaczej je pisze. Pod tym względem mieliśmy pełną dowolność i komfort pracy w kooperacji nad tekstem.

Wiedźmińskie gry z głosem Jacka Rozenka. Wydawcy polscy: CD Projekt, CDP

Źródło: fot. Patryk Młynek, z materiałów własnych autora

Rozmawiamy o kulisach Pana pracy przy grze, ale trudno nie zapytać wprost – czy spodziewał się Pan takiego sukcesu gier o wiedźminie?

Tak, spodziewałem się, bo wszyscy, którzy pracowali przy grach, znali literackiego *Wiedźmina*, a to była podstawa. Dlatego można się było spodziewać, że z tego wyjdzie coś naprawdę fajnego. Poza tym w CD Projekt pracują bardzo zaangażowani i konkretni ludzie, a to też bardzo ważne. Oczywiście, zawsze istnieje możliwość, że coś pójdzie nie tak, ale tutaj była spora szansa na sukces.

Podkreśla Pan znajomość wiedźmińskiej prozy Andrzeja Sapkowskiego. Pana zdaniem to pomogło stworzyć taki imponujący świat w grach?

No pewnie, to doskonały fundament, na którym można pracować. *Wiedźmina* znali tam wszyscy, to na pewno miało wpływ na całokształt.

A aktorowi taka możliwość odwołania się do tekstu źródłowego pomaga?

Szczerze – na dwoje babka wróżyła. Jeśli aktor za bardzo się przywiąże do tego, co wyczyta z książki, to wręcz przeciwnie, może przeszkadzać. Aktorstwo jest dość specyficznym zawodem. Podam panu przykład – w moim odczuciu swoje najlepsze role zagrałem, kiedy miałem mnóstwo pracy i byłem bardzo, bardzo zmęczony. To dziwne, ale pokazuje, że w aktorstwie nie można się do niczego przyzwyczajać. Tak samo jest w przypadku postaci, które gramy. Bo jeśli człowiek się przyzwyczaja na przykład właśnie do tej wyczytanej wizji postaci, to zagłusza własne impulsy. A one są najciekawsze i najważniejsze w tym zawodzie. Te emocje, to coś – to wszystko cały czas żyje w środku aktora. To jest najciekawsze, nie można tego zagłuszyć. Dlatego tak ważny jest dobór aktora do postaci, to kluczowy moment.

Skoro jesteśmy przy wyborze aktora, to proszę powiedzieć, czy casting do roli Geralta trwał długo?

Nie wiem, ile trwał wcześniej. Wiem tylko, że po nagraniu moich próbek nie sprawdzano już nikogo.

Osoby, które pracowały z Panem w studiu, mówiły, że jest Pan nie tylko tytanem pracy, ale bardzo mocno wsiąkł Pan w postać wiedźmina. Stawał Pan przed mikrofonem i po prostu był Geraltem.

Staram się, żeby tak było. Ale nie ma w tym nic niesamowitego. To jest efekt nastawienia aktora do zadania, jakie ma wykonać. Część reżyserów dubbingowych denerwuje się, gdy aktor chowa się za postacią, jak już mówiłem. Trudno się pracuje z takimi reżyserami. I ciężko też ocenić taką pracę, zwłaszcza że wtedy często dubbing jest daleki od oryginału. Denerwuje mnie taka sytuacja, bo jeżeli dubbingujemy film, który ktoś

jakoś zrobił i zmontował, wtedy jakieś odejścia od oryginału mocno mi przeszkadzają. Ale to moja subiektywna perspektywa.

Wiedźmin mocno wrósł w naszą świadomość, jest chociażby jedną z najpopularniejszych postaci pojawiających się na memach w Polsce. Pana głos również wyszedł poza ramy samej gry. Słychać go chociażby w nawigacji dla kierowców, gdzie mówi Pan zdanie: „Uwaga, poborcy orenów", popularne wśród polskich kierowców. Czy zaskoczyło Pana jakieś wykorzystanie Pańskich wiedźmińskich kwestii?

Najdziwniejsze i najbardziej zaskakujące były filmiki, w których wykorzystano zmontowany mój głos z *Dzikiego Gonu*, by dzwonić do dziewczyn z domów publicznych. Szczerze mnie to zaskoczyło i rozbawiło. Te filmiki można zobaczyć na YouTubie.

Pański Geralt jest niezwykle popularny wśród fanów, ceniony wśród miłośników dubbingu, ale także chwali się go w krajach o zbliżonym do polskiego języku, na przykład w Czechach czy na Słowacji. Czy z perspektywy tych wszystkich lat zmieniłby Pan coś w swojej pracy nad postacią Białego Wilka?

Nie. Może jakieś drobiazgi zrobiłbym inaczej, jakieś naprawdę mało istotne elementy. Wiadomo, minęło nieco czasu, jestem dojrzalszy jako człowiek i jako aktor. Ale to, jak chciałem pokazać tę postać, się nie zmieniło. Starałem się zagrać Geralta najlepiej, jak mogłem.

Oczywiście Geralt nie jest jedyną postacią, której podkładał Pan głos. Można Pana usłyszeć w innych grach, ale również w filmach czy animacjach. Czy z technicznego punktu widzenia jest jakaś różnica między dubbingowaniem tych różnych form?

Jest, ale to głównie różnica między dubbingowaniem filmów animowanych a „ludzkich". W filmie animowanym można zrobić dosłownie wszystko głosem, można pokazać dźwięki, które mają się

nijak do wersji oryginalnej. Natomiast w „ludzkim” filmie to inna sytuacja. To duża sztuka. Powiem szczerze, że zawsze słyszę aktora za postacią, bo po prostu dubbingowanie żywych aktorów posiada niezwykle trudny moment wejścia. Musi być starannie wykonane i precyzyjnie, ale to bardzo trudne.

Zajmuje się Pan również reżyserią dubbingu.

Tak, zajmowałem się reżyserią. Było to dla mnie trudne. Prawdziwe piekło trudności, powiem szczerze. Ale właśnie dopiero wtedy zrozumiałem, na czym polega moja własna technika dubbingowa, na przykład odpowiednia praca ustami. Są aktorzy, dla których to w ogóle nie jest ważne. I jak ich przekonać, żeby jednak spróbowali to zrobić, bo warto? Nie chodzi też o popisywanie się w danej roli, tylko o wykonanie przez aktora pewnej określonej funkcji w studiu. To są niezwykle trudne kwestie z punktu widzenia reżysera.

Mówimy o reżyserii, ale tak właściwie – jak Pan trafił do dubbingu?

Przez przypadek. Jak kończyłem szkołę teatralną, to rzeczywistość aktora wyglądała zupełnie inaczej. Teatr sam w sobie stanowił przeciwwagę do tego, co było w życiu nienormalne. A ja chciałem bardzo być właśnie w tej przeciwwadze. I chciałem spróbować swoich sił w każdej formie aktorskiej, w każdej działalności aktorskiej. Również w dubbingu. I to zrobiłem. Jestem spełnionym aktorem.

To, co Pan mówi, wskazuje na bardzo filozoficzne podejście do aktorstwa.

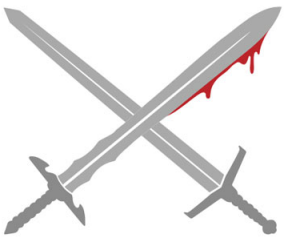
Bo tak jest. Przez lata ten zawód zatoczył koło. Odszedł od ideałów wolnościowych, wcześniej mocno z nim związanych. I dlatego przestał mnie w którymś momencie interesować. Ale to, co widzę obecnie w polskim kinie, napawa optymizmem i staje się dla mnie źródłem inspiracji. Kino przestało być jednowymiarowe. Zaczyna mi się podobać na nowo.

Wróćmy jeszcze na chwilę do wiedźmina. W trakcie promocji trzeciej części gry Pan oraz aktorki Agnieszka Kunikowska, Beata Jewiarz oraz Anna Cieślak byliście mocno zaangażowani w całą machinę promocyjną. Jak to wyglądało z Pana perspektywy?

Było to dość nudne, jeśli mam być szczery. Ale potrzebne z uwagi na promocję gry. To taki samonapędzający się mechanizm. Dobrze, że nas tak efektywnie wykorzystano, że ktoś miał na to pomysł.

Wspominał Pan o tym, że znał książkowego *Wiedźmina*. Widział Pan od kuchni, jak powstaje growy Geralt. Czy Pana zdaniem to wyjątkowy bohater?

Tak, Geralt jest wyjątkowy. Oczywiście w grach pewne wątki potraktowane są inaczej niż w powieściach, ale dla wielu osób ta postać stanowi część inspirującego świata, który wykreował Andrzej Sapkowski. W grach rozszerzaliśmy ten świat i to było nawet dość zabawne, że później żył dalej swoim życiem. Pamiętajmy też, że są pewne różnice między Geraltem growym i książkowym, przede wszystkim w kwestii wyglądu. Marketing CD Projekt mocno nad tym pracował, żeby go wizualnie podrasować. Choć to są oczywiście tylko drobiazgi. Natomiast sam wiedźmin jako postać jest wyjątkowy, bo to archetyp takiego mężczyzny, jakim nikt nie odważyłby się być w prawdziwym życiu. Dość szybko trzeba by zapłacić wysoką cenę za taką postawę. Co nie zmienia faktu, że każdy marzy, by przeżyć takie przygody jak Geralt.



TA GRA ZDEFINIOWAŁA GATUNEK NA NOWO

Od samego początku *Wiedźmin 2* budził spore oczekiwania, jednak chyba nikt nie spodziewał się historii tak dojrzałej i zgrabnie balansującej pomiędzy politycznymi machinacjami władców, knowaniami czarodziejek i wyborami moralnymi. Jakby tego było mało, w trakcie gry Geralt stopniowo odzyskiwał pamięć, co pozwalało na dokładniejsze zrozumienie całej intrygi zaplanowanej wokół bohatera. Efekt mógł być dla graczy piorunujący, chociaż dla tych, którzy znali twórczość Sapkowskiego, nie stanowiło to większego zaskoczenia. Biały Wilk okazał się (ponownie) obiektem manipulacji czarodziejek, którymi z kolei sterował cesarz Nilfgaardu. Sprytnie zarysowany spisek bezpośrednio dotykał wiedźmina, co w połączeniu z odzyskanymi wspomnieniami pozwoliło Geraltowi na poukładanie wszystkich wydarzeń od momentu pobytu na Wyspie Jabłoni z Yennefer. Była to zapowiedź kolejnej części, w której Biały Wilk będzie chciał odnaleźć czarodziejkę. W tym świetle dość mocno zarysowała się dwulicowość Triss Merigold, która wykorzystując amnezję wiedźmina, zdawała się powodować nim od początku wirtualnych przygód. Dlatego też finał drugiego *Wiedźmina* można odebrać jako słodko-gorzki, jednak stanowił on zwiastun następnej przygody.

Biały Wilk okazał się (ponownie) obiektem manipulacji czarodziejek.

Wszystko to zrobiło niemałe wrażenie w mediach branżowych. Pojawiły się wysokie oceny w przeróżnych zestawieniach, równie wysokie noty dawali eksperci i wskazywali na nieliniowość historii oraz jej niejednoznaczność. Druga część wirtualnych przygód Geralta z Rivii była chwalona również za sposób kreowania narracji, niebanalne *questy* oraz dowolność ich wykonywania, a także dwie ścieżki rozwoju fabuły.

IGN, Eurogamer i GameSpot – najbardziej wpływowe portale branżowe – oceniły *Zabójców królów* na 9 w skali 10 punktów. To był bardzo dobry wynik. Najlepszy jak dotąd w polskiej branży gier. Chwalono także pomysł z komiksowymi przerywnikami, ilustrującymi powracające wspomnienia Geralta. Podkreślano również dobrze zaprojektowaną strukturę fabuły, która mogła doprowadzić gracza do kilkunastu różnych zakończeń gry. Ich warianty różniły się nie tylko obraną ścieżką – Roche'a czy Iorwetha, ale również innymi konsekwencjami politycznymi oraz tym, kto z ważnych postaci przeżył, a kto nie. Te elementy zachęcały do ponownego przejścia gry, co spotkało się ze zrozumiałym entuzjazmem odbiorców, choć jak w 2012 roku zaznaczali Badowski i Iwiński, spora część graczy mogła nie mieć do końca świadomości licznych opcji, które oferowała gra[112].

Prezydent Barack Obama w trakcie pobytu w Polsce w 2011 roku otrzymał od premiera Donalda Tuska prezent w postaci *Zabójców królów*

Źródło: fot. Piotr Kowalczyk/Super Express/Getty Images Poland

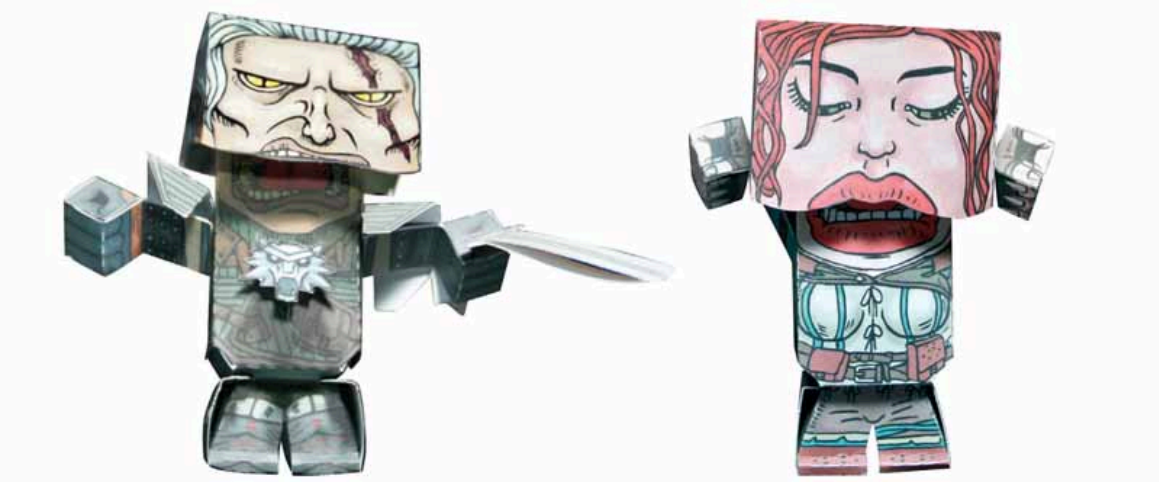
Do pochlebnych ocen dość szybko zaczęły dołączać liczne nagrody, w tym za grafikę, dla najlepszej gry RPG, a z czasem również tytuły „gry roku” nadawane przez liczne media i graczy. Łącznie było ich blisko kilkadziesiąt. Mimo to najgłośniej zrobiło się o zupełnie innym wyróżnieniu. Otóż krótko po premierze w Polsce gościł ówczesny prezydent USA Barack Obama. Otrzymał on z rąk premiera Donalda Tuska nietypowy prezent: grę *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*, komplet książek Andrzeja Sapkowskiego oraz iPada z filmami Tomasza Bagińskiego. Dla wszystkich związanych z wiedźminem była to niesamowita nobilitacja, jedna z pierwszych, które miały dopiero nadejść. Zdarzenie było dość głośno komentowane w światowych mediach, przychylnie odnoszących się do tego szczególnego prezentu. W Polsce z czasem zaczęto krytykować sens tego podarunku, jednak gdy w lipcu 2014 roku Obama ponownie pojawił się w naszym kraju, sam pochwalił twórców gry i ich pracę jako przykład tego, w jaki sposób Polska wydatnie wpływa na światową gospodarkę.

Wiedźmin w końcu zawitał na konsole. Wydawca CDP

Źródło: fot. Patryk Młynek, z materiałów własnych autora

Mimo powszechnych zachwytów nie wszystkich udało się zadowolić. Pojawiły się głosy, że tutorial jest zbyt trudny, mapy niektórych miejsc mylące, a same przestrzenie dość zamknięte, co w efekcie skutkowało problemami z odnajdywaniem celu w niektórych miejscach. Geralt nie mógł przeskakiwać przeszkód, za to wchodził po drabinie, zeskakiwał z półek skalnych lub się na nie wspinał, umiał również się skradać, co znacznie urozmaicało rozgrywkę, dodając jej więcej elementów gry akcji, i bardzo spodobało się graczom.

Tak dobrze przyjęta gra musiała w końcu pojawić się na konsoli. To, czego nie udało się dokonać przy pierwszej części, tym razem było niezwykle realne. Wybór padł na Xboxa 360 Microsoftu. Prace trwały dość długo, jednak już po niespełna roku, w kwietniu 2012, Geralt zawitał na konsole. I to z przytupem, od razu w edycji rozszerzonej, z ulepszonym systemem walki, samouczkiem, zaimplementowanym nowym poziomem trudności, a przede wszystkim widowiskowym intro autorstwa Tomasza Bagińskiego, ukazującym zamach Letho na króla Demawenda. Zmieniono również okładkę gry na bardziej filmową. Widać na niej Geralta, a w tle Triss, smoka, żołnierzy i płonący zamek. To mówiło graczom znacznie więcej niż pierwsza okładka, na której widniało jedynie oblicze Białego Wilka. Za wydanie gry w USA odpowiadał gigant Warner Bros. Interactive Entertainment, co również należy traktować jako spory sukces. Przełożyło się to na sprzedaż, która w niespełna półtora roku po premierze osiągnęła dwa miliony kopii. Natomiast dane z września 2014 roku wskazują, że dwie części serii *Wiedźmin* sprzedały się w łącznym nakładzie 8 milionów egzemplarzy[113]. W praktyce oznaczało to jedno – gracze na całym świecie docenili przygody Geralta, zaś *Wiedźmin*, czy już raczej *The Witcher*, osiągnął pozycję prężnej i rozpoznawalnej marki handlowej. Biały Wilk zaś stał się jedną z najważniejszych postaci w grach wideo, a samą serię okrzyknięto jedną z najistotniejszych w gatunku.



Geralt i Triss w wersji papercraft jako dodatek do edycji rozszerzonej *Zabójców królów*. Wydawca CDP

Źródło: fot. Patryk Młynek, z materiałów własnych autora

Na Geralta i twórców jego wirtualnych przygód spływały kolejne laury. 3 maja 2013 roku, w dniu święta Konstytucji 3 Maja, założyciele CD Projekt Michał Kiciński i Marcin Iwiński oraz Adam Badowski, szef studia CD Projekt RED, otrzymali z rąk prezydenta Bronisława Komorowskiego Krzyże Kawalerskie Orderu Odrodzenia Polski w uznaniu za: „wybitne zasługi w działalności na rzecz rozwoju przedsiębiorczości polskiej". Był to jednoznaczny dowód na to, że obok białowłosego wiedźmina nie da się przejść obojętnie, a skala jego fenomenu wykracza poza ramy kultury, dotykając krajowej i globalnej ekonomii. Warto przy tym zauważyć, że właśnie *Wiedźmin 2: Zabójcy królów* stał się grą, która na dobre przetarła rodzimej branży szlaki w Japonii. Druga gra o Geralcie stała się w Kraju Kwitnącej Wiśni dość popularna, choć ukazała się tam na Xboxa 360, a nie dominujące w tym rejonie PlayStation. Co ciekawe, tytuł otrzymał również prestiżowe wyróżnienie Platinium, będące jednym z najważniejszych, jakie może w Japonii otrzymać zagraniczna produkcja.

Geralt doczekał się wersji gry dla dorosłych... *Bitcher* to quasi-przygodówka działająca we flashu, wydawca Play Force One

Źródło: https://playforceone.com/pf1_games.php?mygame=The+Bitcher [dostęp 21.02.2020]

Kolejną miarą sukcesu *Wiedźmina*, choć dość specyficzną, była... pornoparodia. W lipcu 2011 roku w Internecie pojawiła się gra *The Bitcher*[114], z hasłem promocyjnym brzmiącym: *Dildo przeznaczenia ma dwa końce, jednym jesteś ty!* Całość nawiązuje rzecz jasna do popularnego cytatu z twórczości Andrzeja Sapkowskiego, choć jest to nawiązanie dość... specyficzne. W rzeczywistości gra parodiowała nie tylko przygody Geralta i jego słabość do czarodziejek, ale również stanowiła swoistą satyrę na gatunek RPG. A to oznaczało tylko jedno – Geralt jest postacią na tyle rozpoznawalną, a *The Witcher* na tyle popularną grą, że warto zainwestować i zrobić wersję dla dorosłych. Na

tej samej zasadzie swoich wersji XXX doczekały się inne, znane na całym świecie gry, między innymi *Tomb Raider*. Jak się z czasem okazało, był to początek funkcjonowania Białego Wilka na tym „szlaku" popkultury...

W OCZEKIWANIU NA DZIKI GON

Gdy tylko *Zabójcy królów* trafili do odbiorców, stało się jasne, że kontynuacja wirtualnych przygód Geralta jest pewna. Zakończenie, w którym wiedźmin wraz z Triss Merigold udają się na poszukiwania Yennefer, oraz outro gry pokazujące nadciągające wojska Nilfgaardu wyraźnie na to wskazywały. I faktycznie, podczas gdy gracze cieszyli się sequelem przygód Białego Wilka, w siedzibie CD Projekt RED pracowano już nad zarysem kolejnej części.

Głównymi scenarzystami zostali Marcin Blacha i Borys Pugacz-Muraszkiewicz.

Nie było to proste zadanie, bo jak wiadomo, nie jest łatwo przeskoczyć ustawioną własnoręcznie wysoko poprzeczkę. Dodatkowo w 2012 roku firma zapowiedziała również prace nad *Cyberpunkiem 2077*, dlatego należało umiejętnie rozdysponować zasoby ludzkie – zespół Redów mocno się rozrósł i przeszedł kolejne modyfikacje. Zwolnione przez Tomasza Gopa miejsce głównego producenta zajął John Mamais, współpracujący z CD Projekt RED od czasów pierwszego *Wiedźmina*, natomiast Konrad Tomaszkiewicz zastąpił na stanowisku reżysera gry Adama Badowskiego. Głównymi scenarzystami zostali Marcin Blacha i Borys Pugacz-Muraszkiewicz, a za oprawę muzyczną mieli odpowiadać Marcin Przybyłowicz oraz Mikołaj Stroiński. Tymczasem gracze i media *gamingowe* podchwytywali każdą sprawdzoną i niesprawdzoną informację, generując ogromną ilość komentarzy i artykułów. Trzecia część wirtualnych przygód wiedźmina dość szybko stała się jedną z najbardziej wyczekiwanych gier na świecie.

Geralt i Vesemir na szlaku. Kadr ze zwiastuna *Zabijając potwory*

Źródło: https://www.youtube.com/watch?v=WY5Sw4oa-kk [dostęp 12.02.2020], materiały producenta gry – CD Projekt RED

Jednak prace nad taką produkcją wymagały nie tylko ogromnego zaangażowania, ale także olbrzymiego budżetu. Ostatecznie zamknął się on w 300 milionach złotych, choć jeszcze w czerwcu 2013 roku mówiono o sumie niewiele przekraczającej 100 milionów (wliczając w to promocję)[115]. Taki wzrost nakładów dobitnie pokazuje, że trzecia część przygód Geralta miała zostać pierwszym wiedźmińskim RPG-iem należącym do sektora AAA, czyli gier wysokobudżetowych, który śmiało będzie konkurować z produktami takich potentatów jak Rockstar czy BioWare. Wystarczy zresztą porównać budżet „trójki" z kosztami pierwszej i drugiej części – odpowiednio powyżej 20 i powyżej 30 milionów złotych – by uświadomić sobie rozmach, z jakim CD Projekt RED realizowało ten projekt. Zespół tworzący grę liczył 240 osób, chociaż, jak później się okazało, jeśli dodać do tego współpracowników

na różnych etapach produkcji, liczba ta wzrosła do 1500. Wszystko po to, by stworzyć najlepsze RPG w historii.

Napięcie, umiejętnie podtrzymywane przez studio, rosło, aż w czerwcu 2013 roku na odbywających się w Los Angeles targach E3 pokazano pierwszy zwiastun gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*. To, co zobaczyli fani i eksperci, robiło kolosalne wrażenie. Nie mniej obiecujące były też zapowiedzi – otwarty świat, taktyczna walka, tętniące życiem uniwersum pełne potworów i tajemnic, a do tego przepiękna grafika, a wszystko to również w wersji na konsole. Tak, *Wiedźmin* miał być dostępny dla posiadaczy Xboxa One oraz PlayStation 4. Jednocześnie twórcy oświadczyli kategorycznie, że to ostatnia część przygód Geralta z Rivii. I właśnie dlatego ma być epicka, powtarzali zgodnie Adam Badowski, Michał Kiciński, Marcin Iwiński czy John Mamais. W efekcie *Wiedźmin* – choć jeszcze nie pojawił się na rynku – znowu sięgnął po kolejne nagrody, między innymi dla najbardziej wyczekiwanej gry. I trudno się dziwić, skoro *Dziki Gon* zapowiadano jako „ukoronowanie gatunku RPG”.

Dwa miesiące później fani Białego Wilka dostali kolejny przedsmak tego, co ich czeka. W sieci pojawił się stworzony przez Platige Image zwiastun zatytułowany *Zabójca potworów*, w którym widzimy Geralta i Vesemira ratujących kobietę przed zbirami działającymi rzekomo z rozkazu cesarza Nilfgaardu. Pozytywnie zaskoczył nie tylko powrót preceptora Białego Wilka, ale także klimat trailera. Widok ogarniętej pożogą Ziemi Niczyjej, którą przemierzają wiedźmini, robił wrażenie. Tak samo jak krótka i celna puenta Geralta odpowiadającego na pytanie: co robisz? Zabijam potwory, odpowiada bohater, po czym zaczyna walczyć z napastnikami. Wszystko to wyglądało dość sugestywnie, jednak co najważniejsze, stanowiło zapowiedź kilku istotnych elementów gry: eksplorowania Ziemi Niczyjej, a także możliwości ingerowania w konflikty, co nie zawsze musiało kończyć się dobrze – zarówno dla Geralta, jak i dla osoby, której właśnie pomógł. Zwiastun subtelnie zapowiadał także to, co miało stać się znakiem

rozpoznawczym *Dzikiego Gonu* – puenty i jednozdaniowe konkluzje, które wyraźnie nawiązywały do wiedźmińskiej literatury.

Świat *Dzikiego Gonu* miał być trzydziestokrotnie większy niż ten z *Zabójców królów.*

W produkcji wykorzystano kolejną wersję autorskiego silnika oraz najnowsze zdobycze technologii stosowanych w grach, co gwarantowało, że motoryka postaci będzie bardziej naturalna. Miało to spore znaczenie, gdyż gracz miał się poruszać płynnie i nie błąkać się już po wąskich tunelowych przejściach, jak to się działo w „dwójce", tylko swobodnie eksplorować świat. Również ten element miał zaskakiwać. Twórcy zapowiadali, że akcja będzie się rozgrywać w uniwersum trzydziestokrotnie większym niż ten z *Zabójców królów*, a całość zostanie dopełniona skomplikowanymi animacjami walki i długimi godzinami przerywników filmowych. Zapowiadany rozmach naprawdę budził uznanie. Po raz pierwszy podano też wstępną datę premiery – jesień 2014 roku.

Czekając na *Dziki Gon*, otrzymaliśmy wiedźmińską grę planszową. Wydawca Fantasy Flight Games, projektant Ignacy Trzewiczek, ilustracje Damien Mammoliti

Źródło: Patryk Młynek, z materiałów własnych autora

I właśnie wtedy zaczęły się komplikacje. 12 maja 2014 roku zarząd CD Projekt SA opublikował list otwarty, w którym poinformował o przesunięciu terminu na 24 lutego 2015. Okazało się to mądrym, strategicznym zabiegiem – rzeczywiście pozwoliło twórcom „kupić" sobie nieco więcej czasu na dopracowanie gry, a jednocześnie uniknięto rywalizacji o miano najlepszego RPG z produkcją BioWare zatytułowaną *Dragon Age: Inkwizycja*, z którą zdaniem mediów branżowych *Wiedźmin* miał rywalizować. Później oba projekty okazały się zupełnie różne, jednak przez jakiś czas portale poświęcone multimedialnej rozrywce sugerowały pojedynek gwiazd gatunku RPG.

Premierę przesunięto, ale nie znaczy to, że fani zostali porzuceni na pastwę losu, bo niespełna miesiąc później, na kolejnych targach E3,

niejako na osłodę otrzymali niesamowity bonus – kolejny zwiastun, *Miecz przeznaczenia*, który wywołał jednocześnie entuzjazm i... obawy. Ten pierwszy wynikał z niesamowitej oprawy graficznej i audiowizualnej, w której, co stanowiło spore zaskoczenie, słychać było zespół Percival Schuttenbach, nadający całemu materiałowi bardzo intensywny i słowiański charakter. Gracze zobaczyli cesarza Nilfgaardu, Emhyra var Emreisa (głosu użyczył mu znany aktor Charles Dance), długo wyczekiwane Yennefer oraz Ciri. Fani z całego świata byli zachwyceni, ale obawiali się, czy ich komputery będą wystarczająco mocne, by gra na nich działała. W Internecie szybko pojawiły się memy z zapłakanymi dziećmi, skarżącymi się rodzicom, że ich komputer jest za słaby na *Wiedźmina*. Niemniej na jakiś czas zaspokojono apetyty odbiorców, zwłaszcza że od marca na rynku amerykańskim wydawano już komiks *House of Glass* (*Dom ze szkła*), który zapowiadał mechanikę tropienia i tryb prowadzenia śledztwa w grze. Ponadto w listopadzie miała pojawić się planszówka, co również mogło umilić okres oczekiwania na *Dziki Gon*. Nim znalazła się ona na rynku, 24 października do sieci trafiło intro do gry zatytułowane *Podążając za tropem*, stworzone ponownie przez Tomasza Bagińskiego i Platige Image. W ten sposób wykorzystano sprytnie czas oczekiwania na premierę, by wzbudzić jeszcze większe zainteresowanie fanów. Dodatkowo zachęcano *cosplayerów*, by wykonywali stroje głównych postaci: Geralta, Triss, Yennefer i Ciri, wcześniej udostępniając pełne wizualizacje postaci. Z czasem stało się to regularną praktyką marketingową, jednak to CD Projekt RED było jednym z pionierów w działaniach na taką skalę.

Intro zachwyciło wykonaniem i rozmachem, zatem pozostało czekać. Tymczasem na rynku pojawiła się gra planszowa – *The Witcher Adventure Game*, za której wydanie odpowiadała firma Fantasy Flight Games, globalny potentat w branży planszówek na licencjach gier. Osobą odpowiedzialną za główny projekt został Ignacy Trzewiczek, znany na całym świecie twórca RPG, w tym cenionych: *Stronghold*, *Robinson Crusoe: przygoda na przeklętej wyspie* czy *51st State*. Wybór

tego artysty nie był więc przypadkowy i dawał gwarancję jakości i zainteresowania kolejnych potencjalnych nabywców nadchodzącym *Dzikim Gonem.* Warto przy tym jednak zauważyć, że sam pomysł na planszówkę powstał znacznie wcześniej i wpisywał się w strategię, która przyświecała i nadal przyświeca działaniom CD Projekt RED – zaimplementowania Geralta w coraz to nowe przestrzenie oraz współpraca z renomowanymi wydawcami. Przysłużył się temu sam Trzewiczek, który o zrobieniu gry z Białym Wilkiem myślał już wcześniej. Jak sam tłumaczy: „Z *Wiedźminem* sprawa była bardziej przyziemna – *Wiedźmin* to świetna licencja, wierzyłem, że jeśli zrobię grę w tym świecie, dotrę do wielu nowych klientów i będę w stanie przekonać ich do naszego hobby. Sięgną po *Wiedźmina* z ciekawości i zostaną z nami. To był mój pomysł na rozwój naszego rynku i zarazem wydawnictwa Portal Games. Oczywiście wychowałem się na opowiadaniach i powieściach z tego świata, oczywiście uwielbiam tych bohaterów i szansa zrobienia gry w świecie *Wiedźmina* o wiele bardziej mnie podniecała niż na przykład możliwość zrobienia gry w świecie *Mass Effect* – też fajny brand, ale nie identyfikuję się z nim, bo gry nie znam. Niestety, moje pierwsze podejście zakończyło się fiaskiem, licencję na *Wiedźmina* uzyskała Kuźnia Gier, a nie Portal, i wszyscy wiemy, jak to się skończyło. Ukazała się karcianka, w którą nikt dziś nie gra. W wyniku tej operacji CD Projekt zadecydowało, że już nigdy więcej nie wypuści na zewnątrz praw do gry i chce mieć pełną kontrolę nad tytułem. Stąd moje drugie podejście to już mogła być tylko praca dla CDP, a nie wydanie gry jako Portal Games. Projekt więc dziś jest z jednej strony olbrzymią frajdą z tworzenia adaptacji świetnego cyklu, ale z drugiej strony olbrzymią nadzieją, że kilka tysięcy ludzi przekona się do gier planszowych i wkroczy w nasze hobby. Tworząc *Wiedźmina*, cały czas miałem to w głowie, że to wielka szansa dla całej naszej branży, że po tę grę sięgną nowi ludzie i że piekielnie ważne, by jak najwięcej z nich zostało już z nami na zawsze. Mam nadzieję, że *Wiedźmin* będzie silnym, pozytywnym zastrzykiem nowej krwi dla naszego hobby”[116].

Tworząc *Wiedźmina*, cały czas miałem to w głowie, że to wielka szansa dla całej naszej branży.

Z projektem rzeczywiście wiązano duże nadzieje. Zwłaszcza że środowisko miłośników gier planszowych od dawna dopominało się o coś związanego ze światem wiedźmina. W pamięci wielu fanów była karcianka wydana przy okazji premiery pierwszej części gry, jednak po latach wydawała się ona już bardzo archaiczna i nie wzbudzała wielkich emocji. Nic więc dziwnego, że planszowego Geralta wyczekiwano jak kania dżdżu. W dodatku fakt, że z CD Projekt RED będzie współpracował rodzimy guru planszówek, dodatkowo elektryzował fanów. Oczekiwania i tym razem były ogromne.

Niestety, nie zostały one do końca zaspokojone. Mimo wysokiego poziomu wykonania – przepiękna i dopracowana plansza, karty postaci czy plastikowe figurki bohaterów – pojawił się problem chociażby z kartami dobrego i złego losu, na których często widniały obrazki przypominające projekty z gry komputerowej. Być może dobrze wpasowywało się to w koncepcję licencji i merchandisingu – bohaterowie: Geralt, Jaskier, Triss Merigold i Yarpen Zigrin swoim wyglądem nawiązywali do growego *Wiedźmina*. Jednak dała się zauważyć pewna niespójność – niekiedy grafiki nie przedstawiały tego, czego dotyczyła dana karta, zdarzały się też niedokładne nadruki. Sygnalizowano również problemy z optymalizacją rozgrywki, na przykład to, że człowiek kierujący wiedźminem był praktycznie nie do pokonania w walce, a gdy sterował Jaskrem, szanse na triumf miał niewielkie. Powtarzały się zarzuty, że planszówka jest nudna i gracz ma niewielki wpływ na kształtowanie swojego bohatera oraz że *The Witcher Adventure Game* nie stanowiła nowego doświadczenia narracyjnego, a tego spodziewano się najbardziej. Z kolei inni użytkownicy twierdzili, że... właśnie postaci zaprojektowane są najlepiej oraz dość wiernie w stosunku do książek Sapkowskiego. Wszystko to jednak nie

oznaczało, że gra była zła, po prostu nie spełniała oczekiwań, jakie niosła ze sobą marka *Wiedźmin.* Opinie, że planszówka jest nudna, a także że nie można zapisać jej w trybie rozgrywki jednoosobowej, wygłaszali również posiadacze wersji na tablety i komputery PC (wzbogacone o animacje i klimatyczną muzykę). Niemniej chwalili oni, że mechaniki zostały dobrze przełożone na format wideo i produkcja bezproblemowo działa na urządzeniach mobilnych. Obrońcy planszówki zwracali uwagę, że same zasady rozgrywki nie są wcale proste i nauka sterowania Jaskrem bądź Triss może być czasochłonna. Podkreślano również, że *The Witcher Adventure Game* sporo zyskuje, gdy grają w nią trzy lub cztery osoby. Głosy były jednak dość podzielone.

Prawdziwa burza dopiero wisiała w powietrzu. Na początku grudnia 2014 roku w trakcie imprezy Video Game Awards zaprezentowano kolejny zwiastun zatytułowany *Starsza krew.* Zawierał on wiele fragmentów z gry, między innymi z przerywników filmowych. Wśród graczy na całym świecie zaczęto mówić, że produkcja nie prezentuje się tak ładnie jak na poprzednich materiałach. Pojawiły się pierwsze dyskusje o możliwym *downgradzie*, czyli celowym obniżeniu jakości grafiki w grze. Na zarzuty szybko zareagowali sami twórcy, mówiąc, że po prostu zawiniła kompresja plików wideo, przez co zwiastun nie wyglądał efektownie. Faktycznie, szybko pojawiła się poprawiona wersja trailera, jednak ziarno niepewności zostało zasiane. Dodatkowo okazało się, że CD Projekt RED podjęło decyzję o kolejnym przesunięciu premiery – tym razem na 19 maja. 8 grudnia 2014 roku za pośrednictwem mediów społecznościowych zarząd firmy opublikował następujące oświadczenie: „Drodzy Gracze, od początku prac nad *Wiedźminem 3: Dziki Gon* zakładaliśmy, że będzie to bardzo ambitna gra. Chcemy dać graczowi możliwość przeżycia epickiej historii w olbrzymim, otwartym świecie fantasy. Wielkość i złożoność *Wiedźmina 3*, będąca jedną z jego kluczowych zalet, ma decydujący wpływ na przebieg produkcji. Teraz, pod koniec prac, widzimy, jak wiele detali wymaga poprawek. Wypuszczając najważniejszą grę w historii studia, musimy być pewni, że błędy zredukowaliśmy do

poziomu pozwalającego w pełni cieszyć się rozgrywką. Patrząc realnie na obecne tempo prac i obciążenie zespołu, doszliśmy do wniosku, że potrzebujemy jeszcze trochę więcej czasu. Team pracuje na maksymalnych obrotach, ale potrzebujemy dodatkowych 12 tygodni i dlatego przesuwamy datę premiery na 19 maja 2015. Czujemy, że jesteśmy Wam winni przeprosiny. Za wcześnie wyznaczyliśmy datę premiery i to jest nasza lekcja na przyszłość. Wiemy, co musimy zrobić, by *Dziki Gon* stał się jedną z najlepszych RPG, w jakie zagracie, i ciężko nad tym pracujemy. Przepraszamy i jednocześnie prosimy o Wasze zaufanie. Dziękujemy za wsparcie, które codziennie nam okazujecie. Naprawdę to doceniamy. Dodaje nam to dodatkowo sił”[117].

Komunikat spotkał się z różnymi reakcjami. Pojawiło się wiele nieprzychylnych komentarzy, za to media chwaliły firmę za umiejętność przyznania się do błędu oraz... ponowne przypomnienie graczom, że są dla twórców najważniejsi. Przy tak ogromnych oczekiwaniach była to strategia przemyślana i skuteczna – zyskano na czasie, a głosy, że może jednak nowy *Wiedźmin* będzie nieco brzydszy, niż zapowiadano, na chwilę ucichły...

Pojawienie się Ciri było dla graczy wielką niespodzianką. Gra *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, produkcja CD Projekt RED, wydawca CDP

Źródło: https://www.youtube.com/watch?v=qPYjkqSU3Q8&t=40s [dostęp 12.02.2020], materiały cdp.pl

---

Tym bardziej że i tym razem zaoferowano graczom coś w zamian. Po pierwsze, podzielono się informacją, że drugą grywalną postacią w „trójce" będzie Ciri. Po drugie, na horyzoncie pojawił się kolejny tytuł, mający podtrzymać zainteresowanie *Dzikim Gonem*, czyli *The Witcher: Battle Arena*, należący do popularnych w tamtym czasie sieciowych gier bitewnych. Była to jeszcze jedna próba przeszczepienia wiedźmińskiego uniwersum na nowy grunt, a jednocześnie zainteresowania graczy nowym produktem. Zdecydowano się na wypuszczenie tego *spin-offu* na urządzenia mobilne z systemem Android i IOS w wersji darmowej, ale gracze mogli kupować nowe zbroje dla swoich bohaterów lub inne ulepszenia.

W trakcie rozgrywki użytkownicy sterowali postaciami znanymi zarówno z książek Andrzeja Sapkowskiego, jak i z gier (między innymi elf Iorweth czy wiedźmin Letho). Esencję zabawy stanowiły tak zwane mecze między drużynami składającymi się z trzech uczestników. Starcia były dynamiczne i dość krótkie, choć schematyczne, co z czasem stało

się głównym problemem *Battle Arena*. Ponieważ wcześniej tego typu rozrywka dominowała przede wszystkim na komputerach osobistych, próbę przeniesienia tytułu na urządzenia mobilne uważano za dość ciekawą. Odbiorcy chwalili przede wszystkim nietuzinkową, w pełni trójwymiarową oprawę graficzną. Za produkcję odpowiadało CD Projekt RED we współpracy z Fuerro Games. Gra pojawiła się 22 stycznia 2015 roku i... 31 grudnia tego samego roku została zamknięta.

Schematyczne starcia były głównym problemem *The Witcher: Battle Arena.*

Okazało się, że ta forma przygód Geralta z Rivii nie spotkała się z takim zainteresowaniem, jakiego się spodziewano. Z perspektywy czasu trudno powiedzieć, dlaczego właściwie nie odniosła sukcesu. Być może zawiódł marketing, który mocniej skupiał się na promowaniu *Dzikiego Gonu*, nie do końca mając pomysł na wykorzystanie zainteresowania fanów i skierowanie go na mobilną rozrywkę. Dodatkowo przez pierwsze tygodnie produkcja borykała się z licznymi błędami oraz awariami serwerów, co także mogło wpłynąć na klapę. Oprócz tego gra nie oferowała zbyt wielu poziomów ani postaci, brakowało również różnych trybów rozgrywki i po kilkunastu meczach po prostu stawała się nudna. Był to jeden z pierwszych przykładów, że nie wszystko złoto, co wiedźmińskie...

PAMIĘTNA NOC

19 maja 2015 roku zbliżał się wielkimi krokami i wśród graczy panowało wyraźne podekscytowanie. Redakcje prasowe i internetowe otrzymały już wcześniej gry do recenzji, jednak trwało embargo, co nie pozwalało na jakikolwiek komunikat. Branża przygotowywała się do jednego z najbardziej wyczekiwanych wydarzeń w swojej historii. Tak jak w przypadku *Zabójców królów,* zapowiedziano nocne premiery w centrach handlowych. Z kolei na tych fanów, którzy zdecydowali się odebrać swoje wydania *Dzikiego Gonu* nocą w paczkomatach, czekały niespodzianki, czyli wizyty *cosplayerów*. To właśnie *cosplay* był jedną z istotnych dźwigni marketingu trzeciej części wirtualnych przygód Geralta. Zaangażowano nawet znanego w branży *cosplayera* Maula Cosplaya, którego wielokrotnie wykorzystywano do celów reklamowych.

Do promocji został zatrudniony popularny Maul Cosplay

Źródło: fot. Daniel Boczarski/WireImage/Getty Images

Tym graczom, którzy zdecydowali się na kupno *Dzikiego Gonu* przez internetowy sklep CD Projekt przez kilka miesięcy, co jakiś czas, przysyłano maile, które jakoby miał pisać sam wiedźmin. Zdziwienie wielu fanów, gdy otwierali swoje skrzynki pocztowe i widzieli maile od Geralta z Rivii, musiało być spore. Komunikacja z odbiorcami przy okazji premiery *Dzikiego Gonu* była zresztą jedną z ciekawszych w tamtym okresie. Brylował w tym zwłaszcza PR firmy obsługującej

paczkomaty, tworząc całą akcję *Wiedźmin w Paczkomacie*. Oprócz wspomnianych *cosplayerów* rozdających liczne gadżety firma wysyłała klientom klimatyczne SMS-y. W dzień premiery otrzymali między innymi taką wiadomość: „Czy słyszysz tętent kopyt? To Twój premierowy Wiedźmin zmierza do Paczkomatu. Do zobaczenia na szlaku!”. Emocje sięgnęły zenitu już 14 maja, gdy odbyła się nocna premiera zwiastuna *Pamiętna noc* (ang. *A Night to Remember*), w którym Geralt toczy zażarty pojedynek z wampirzycą. Epicki trailer wywołał kolosalne wrażenie, zaskarbiając sobie przychylność fanów szczególnie scenami pojedynku oraz klimatyczną kołysanką *Lullaby of Woe*, która na stałe weszła do kanonu wiedźmińskiej muzyki. Do tego doszły krótkie, ale intensywne reklamy telewizyjne pokazujące starcie Geralta z gryfem, w którym wiedźmin oznajmia lakonicznie: „Ten świat nie potrzebuje bohatera. Ten świat potrzebuje profesjonalisty”. Spoty reklamowe pojawiały się u każdego nadawcy, nawet w TV Trwam. Nie inaczej było w radiu, na bilbordach, Geralt spoglądał na ludzi nawet z autobusów. O wiedźminie i *Dzikim Gonie* mieli usłyszeć wszyscy. I tak się stało.

Nim w końcu nastąpiła długo wyczekiwana sprzedaż gry, pracownicy CD Projekt RED zostali zaskoczeni przez... ówczesną premier Ewę Kopacz, która zawitała do siedziby firmy. Jak głosi branżowa legenda, wizyta została zapowiedziana zaledwie na kilka godzin wcześniej, zatem była prawdziwą niespodzianką. Po prezentacji studia oraz sposobu pracy nad grą premier podziękowała twórcom za stworzenie marki rozsławiającej Polskę na całym świecie. Całe wydarzenie miało miejsce w poniedziałkowy wieczór 18 maja, na kilka godzin przed startem prawdziwego szaleństwa.

Pracownicy CD Projekt RED zostali zaskoczeni przez... ówczesną premier Ewę Kopacz.

A to zaczęło się w nocy z poniedziałku na wtorek. Dokładnie dziewięćdziesiąt sześć godzin po *Pamiętnej nocy* gracze na całym świecie wstrzymali oddech – kolejki w sklepach, ludzie biegnący do paczkomatów, oczekujący na kuriera lub próbujący dostać się do kiosków Ruchu (tam też można było odebrać *Dziki Gon*). O 23.00 rozpoczęły się pierwsze odbiory paczek, kilkadziesiąt sekund później sprzedano pierwszą grę. Lawina ruszyła, a to był dopiero początek. Gra ukazała się jednocześnie na komputery PC, konsole PlayStation 4 oraz Xbox One, zatem niezależnie od preferencji sprzętowych fani mogli cieszyć się nowymi przygodami Geralta. Dość szybko w Internecie pojawiły się relacje z otwierania rozbudowanych edycji kolekcjonerskich – ogromnych pudeł zawierających płytę z grą, CD ze ścieżką dźwiękową, książkowe kompendium uniwersum, instrukcję, mapę świata, wiedźmiński medalion, ręcznie malowaną figurkę Geralta walczącego z gryfem, *steelbook* z ekskluzywnym wzorem, 200-stronicowy *artbook*, naklejki z grafikami z gry oraz pudełko do przechowywania wiedźmińskich pamiątek. Co ciekawe, na opakowaniu całego zestawu nadrukowano podpisy twórców. Niemałą furorę wśród graczy zrobił również... styropian, zabezpieczający zawartość, z wytłoczonym symbolem wilka.

Przez cały następny dzień na przechodniów w Londynie, Nowym Jorku i innych metropoliach na całym świecie spoglądał Geralt z Rivii i zachęcał do kupienia *Dzikiego Gonu*. Był to jednoznaczny komunikat – obok tej gry nie można przejść obojętnie. Zasięg akcji reklamowych wskazywał wyraźnie, że trzecia część wirtualnych przygód Białego Wilka to pełnoprawna wysokobudżetowa produkcja. Internet szybko został zalany memami i narzekaniami na olbrzymią zawartość do pobrania. Gracze publikowali statusy i zdjęcia o treści: „Nie śpię, bo instaluję *Wiedźmina*”. Na załączonej płycie z grą nie było gry, a jedynie plik aktywujący instalację. Całość należało pobrać z serwerów, zatem ponownie wielu fanów miało z tym problem. A mowa o ponad 27 GB danych, więc cały proces trwał dość długo... Nie dotknęło to jednak

posiadaczy konsoli, którzy znacznie szybciej mogli uruchomić długo wyczekiwany tytuł.

Geralt w walce z bruxą. Kadr ze zwiastuna *Pamiętna noc*. Wydawca CDP

Źródło: https://www.youtube.com/watch?v=aLZuev7WCEc&t [dostęp 12.02.2020], materiały cdp.pl

---

Co ciekawe, gdy gracze na całym świecie zajmowali się instalowaniem długo wyczekiwanej gry, szefostwo CD Projekt udało się do Belwederu na poranne spotkanie z prezydentem Bronisławem Komorowskim. Podobnie jak wcześniej Ewa Kopacz, polityk chwalił twórców za promowanie Polski, ale również za konsekwencję w tworzeniu rozpoznawanej na całym świecie marki.

W tym czasie wreszcie głos mogły zabrać media, które prześcigały się w publikowaniu materiałów o *Dzikim Gonie* i, rzecz jasna, recenzji. A te były entuzjastyczne. „Ambitny, piękny i bezkompromisowy projekt. Jedna z najwspanialszych gier wideo w historii” – oznajmiał serwis Eurogamer.pl, z kolei branżowy gigant Metacritic przyznał grze 92 punkty na 100 możliwych, co stanowi jeden z najlepszych wyników w historii gatunku. Komplementów nie szczędził też IGN, a Gamespot zwracał uwagę, że polskie studio zrobiło coś, czego nie udało się

wcześniej nikomu innemu – stworzyło otwarty świat i odpowiednio zbalansowało możliwość swobodnej eksploracji przy jednoczesnym połączeniu z główną historią. To właśnie tego obawiano się najbardziej, kiedy pojawiła się informacja o tym, że *Dziki Gon* będzie grą z otwartym światem. Fani martwili się, czy nie będzie powtórki z *The Elder Scrolls V: Skyrim*, gdzie świat jest bardzo duży, a gracz ma taką dowolność, że przez wiele godzin zabawy może nawet nie zacząć głównej fabuły. CD Projekt RED stanęło na wysokości zadania i nie popełniło żadnego z tych błędów. Entuzjazm podzielali również youtuberzy, w tym popularny AngryJoe, który od samego początku mocno podkreślał swoją ekscytację *Dzikim Gonem*, czy też PewDiePie, chwalący produkcję i ogrywający ją tuż po premierze. Pozytywne opinie tak znanych i wpływowych kanałów również świadczyły o wysokiej jakości „trójki”.

Okładka gry, na którą czekał cały świat. Wydawca CDP, okładka CD Projekt RED

Źródło: fot. Patryk Młynek, z materiałów własnych autora

O premierze i pozytywnych recenzjach zaczęła bezzwłocznie informować nie tylko prasa, o grze wspominano w telewizyjnych serwisach informacyjnych. Komplementy sypały się z każdej strony. Chwalono epicką historię, doskonale poprowadzoną narrację, zwracano uwagę, że nawet zadania poboczne – w grach zwykle krótkie i niekiedy banalne – kryją w sobie skomplikowane, nierzadko wzruszające opowieści. Zachwycała konstrukcja otwartego świata, jego tajemniczy charakter, słowiański klimat oraz przepiękne miejsca, w tym górzyste Skellige czy imponujący Novigrad. Wiedźmińskie uniwersum tętniło życiem, a twórcy zadbali o to, by Geralt mógł w miarę swobodnie eksplorować Velen, Skellige, Novigrad, Oxenfurt czy Kaer Morhen

z okolicami. Osią opowieści stały się poszukiwania Ciri oraz walka z tytułowym Dzikim Gonem. Historię z miejsca uznano za jedną z najlepszych w dziejach gier, a Marcina Blachę i Borysa Pugacza-Muraszkiewicza chwalono za świetny scenariusz, w tym za zadanie z Krwawym Baronem, uznawane do tej pory za jedno z najlepiej zaprojektowanych w branży (później zresztą nagradzane między innymi statuetką Golden Joystick Award), czy prześmieszne sceny z alkoholowej libacji Geralta i jego wiedźmińskich kompanów, Eskela i Lamberta. Ponadto graczom od początku przypadła do gustu Płotka, a także wiele minigier, w tym wyścigi konne, walki na pięści czy gra karciana Gwint, specjalnie wymyślona na potrzeby trzeciej części przygód wirtualnego Białego Wilka. Ponownie doceniono również doskonałą polską wersję językową i kreację Jacka Rozenka jako Geralta, a także Anny Cieślak w roli Ciri oraz Tomasza Dedka dubingującego Krwawego Barona. Chwalono także grafiki w intro oraz w przerywnikach pomiędzy większymi fragmentami gry, stworzone przez studio Division 48, z takimi artystami w swoich szeregach jak Grzegorz Przybyś, Marcin Przybyś czy Katarzyna „Kate” Niemczyk, znana między innymi z tworzenia komiksów dla Marvela.

Geralt walczący z gryfem – figurka z edycji kolekcjonerskiej. Wydawca CDP

Źródło: fot. Patryk Młynek, z materiałów własnych autora

Jednocześnie z premierą, a nawet jeszcze przed nią, jak bumerang powróciła kwestia celowego obniżenia parametrów graficznych. *Wiedźmin 3: Dziki Gon* uważany był od samego początku za grę piękną, ale nie tak, jak się spodziewano. Nie tak, jak pokazywały to wcześniejsze zwiastuny. W związku z tym zaczęły się słowne przepychanki w mediach społecznościowych, toczyły się dysputy, czy przypadkiem winne temu stanowi rzeczy nie są konsole i fakt, że Biały Wilk od razu zawitał również na PlayStation i Xboxa. Dość szybko sprawę wyjaśnili Marcin Iwiński i Adam Badowski, tłumacząc na łamach portalu Eurogamer: „Bez konsol nie ma *Wiedźmina 3*, jakiego znamy teraz – przyznaje Iwiński. – Możemy powiedzieć to otwarcie. Nie stać nas na to, ponieważ konsole pozwalają pójść wyżej w kwestii potencjalnej sprzedaży, ustalić większy budżet i zainwestować w tworzenie tego ogromnego świata. Jeśli tworzylibyśmy tylko na PC, to

pewnie moglibyśmy osiągnąć więcej w kwestii oprawy. Bylibyśmy skoncentrowani, tak jak przy tworzeniu tylko na PlayStation 4 czy Xbox One. Ale nie stać nas na coś takiego. [...] Jeśli spojrzymy na proces deweloperski: robimy określoną wersję na targi i działa, wygląda świetnie – mówi Iwiński. – Ale jesteśmy bardzo daleko od ukończenia prac. Potem wstawiamy to do otwartego świata, bez względu na platformę, i okazuje się, że to jednak nie działa. Ale już to pokazaliśmy, teraz musimy sprawić, by zadziałało, i to na ogromną skalę. Taka jest natura prac nad grami. [...] Nie zamierzam polemizować. Jeśli ludzie widzą zmiany, nie mogę się kłócić – dodaje. – Ale stoją za tym skomplikowane przyczyny techniczne. Może decyzja o zmianie systemu renderowania była naszym błędem. [...] Może nie powinniśmy pokazywać tego trailera – podejmuje Iwiński. – Nie wiem, ale nie zdawaliśmy sobie sprawy, że ta wersja nie zadziała, więc to nie było kłamstwo czy zła wola, dlatego aktywnie nie komentujemy sprawy. Nie zgadzamy się z opinią o *downgrade*, ale odczucia graczy mogą być inne. Jeśli podjęli decyzję o zakupie na bazie materiałów z 2013 roku, to głęboko za to przepraszam. Rozmawiamy na temat tego, jak to poprawić, ponieważ nie jest to sprawiedliwe”[118].

Geralt i jego czarodziejki. Gra *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, produkcja CD Projekt RED, wydawca CDP

Źródło: https://www.youtube.com/watch?v=k5PtBxnUUCQ [dostęp 12.02.2020], materiały CD Projekt RED

Była to pierwsza tak poważna dyskusja w branży o różnicach między zwiastunami prezentowanymi na targach a gotowymi wersjami gier.

Ta wypowiedź wskazuje dobitnie, że zarzuty graczy dość mocno dotknęły twórców, dowodzi jednak kolejny raz, z jak wielkimi oczekiwaniami mierzyć muszą się ci, którzy podejmują się pracy nad czymś, co wiąże się z wiedźmińskim uniwersum. Jednocześnie była to pierwsza tak poważna dyskusja w branży o różnicach między zwiastunami prezentowanymi na targach a gotowymi wersjami gier. Do dziś jest to temat sporny przy wielu produkcjach. W końcu CD Projekt RED zaoferowało znaczące usprawnienia – tak zwane łatki (ang. *patch*) polepszające grafikę, które gracze mogli pobrać na swoje urządzenia. W grze wciąż pojawiały się drobne błędy, *glitche*, zwłaszcza związane z Płotką, na której jeździ Geralt, ale w tym wypadku twórcy wybrnęli z humorem. 1 kwietnia 2016 roku opublikowali na swoim kanale film, w którym przekonują, że ponieważ błędy w grach łączą ludzi, którzy je udostępniają i oglądają w Internecie, tworząc tym samym grupy zainteresowań, liczne błędy związane z wierzchowcem były zabiegiem celowym[119].

Oczywiście obrócenie błędów w żart, pokazujący graczom, że twórcy mają dystans do siebie, to spory atut. Jednak tuż po premierze *Dzikiego Gonu* wszystkich ciekawiły przede wszystkim kulisy powstania gry oraz detale dotyczące fabuły, animacji czy ścieżki dźwiękowej.

Ówczesna premier Ewa Kopacz i Adam Badowski w siedzibie CD Projekt RED w dniu premiery *Dzikiego Gonu*. Wizyta szefowej rządu była podobno niespodzianką dla pracowników firmy

Źródło: fot. Stanisław Kowalczuk/East News

DZIADY, ŻURAW I 27 SEKUND

Trzecia odsłona gier o wiedźminie zawierała sporo innowacji w stosunku do swoich poprzedniczek. Najistotniejszą z nich – z technicznego punktu widzenia – okazała się praca na nowszej wersji autorskiego silnika REDengine. To dzięki niemu stało się realne stworzenie rozbudowanego świata gry, w którym możliwe było zaangażowanie gracza w tak wielowątkową historię. Gdy pojawiły się pierwsze głosy o nowej wersji silnika, określano ją nawet mianem „rewolucji w gatunku RPG". Adam Badowski, szef studia CD Projekt RED, tak wyjaśniał, o co tak naprawdę chodzi:

„Przy tworzeniu gier RPG dominują dziś dwa podejścia. Jedno polega na stworzeniu otwartego świata, który gracz może swobodnie eksplorować, przy jednoczesnym uproszczeniu fabuły. W drugim podejściu to historia napędza akcję, ale w związku z tym świat gry jest ograniczony – gracz nie zawsze może udać się tam, gdzie chciałby. Wierzymy, że dzięki REDengine 3 jako pierwsi z sukcesem połączyliśmy te dwa podejścia, uzyskując możliwość tworzenia otwartych światów ze złożoną, wielowątkową historią"[120].

Jeden z najpopularniejszych kadrów z gry dość szybko został przerobiony na ekskluzywną figurkę dla fanów. Wydawnictwo Dark Horse

Źródło: fot. Patryk Młynek, z materiałów własnych autora

Jak się okazało, twórcy rzeczywiście osiągnęli swój cel. Choć z pewnością nie przypuszczali, że jedną z najważniejszych kwestii dla fanów okaże się efekt Nvidia HairWorks, odpowiadający za realistyczne pokazanie w grze włosów i sierści. Po premierze gracze na całym świecie przerzucali się fotografiami pokazującymi, jak realistycznie wyglądają fryzury Geralta (w *Dzikim Gonie* można je modyfikować), jego zarost, a nawet... owłosiony tors. Media społecznościowe na przemian zalewane były zrzutami ekranu pokazującymi piękne zachody słońca prezentowane w „trójce” lub właśnie owłosienie na ciele wiedźmina.

Kolejnym pracochłonnym zajęciem w trakcje produkcji było całkowite przebudowanie sztucznej inteligencji przeciwników w grze. W przypadku pierwszej i drugiej części *Wiedźmina* aspekt ten budził wiele zastrzeżeń, dlatego tym razem zdecydowano się na gruntowne

zmiany. Wiązało się to również z większą liczbą animacji dla samego Geralta, niż pierwotnie zakładano.

Dużym problemem, przynajmniej początkowo, okazała się sama wielkość świata przedstawionego. Na czym właściwie polegała trudność? To właśnie stworzenie całkowicie nowych narzędzi mogących poradzić sobie z tak rozległą przestrzenią okazało się najbardziej problematyczne i czasochłonne. W wywiadzie dla portalu Spidersweb szczegółowo wyjaśnił to Krzysztof Krzyścin, Technical Art Director pracujący przy grze:

„Tak duży świat wymaga ogromnej ilości obiektów – nie tylko dekoracji, ale również postaci, zwierząt i roślinności. By go zapełnić (i w kontrolowany sposób zarządzać pamięcią urządzenia, na którym uruchomiona jest gra), musieliśmy stworzyć całkowicie nowy mechanizm ładowania i zoptymalizować wiele innych komponentów. Nowy system do zarządzania roślinnością musiał poradzić sobie z ogromną ilością danych, czego prostym przykładem jest liczba drzew – są ich setki tysięcy, wielokrotnie więcej niż w *Wiedźminie 2*! Większy realizm osiągnęliśmy dzięki użyciu nowego renderera i materiałów bazujących na fizycznych właściwościach powierzchni (*physically based rendering*). Każda powierzchnia w grze, czy to metal, drewno, czy faktura skóry, odzwierciedla prawdziwe właściwości realnych obiektów. Dodatkowo artyści są w stanie dodawać bardzo dużo szczegółów (na przykład specyficzny rozkład nici w tkaninie, widoczny dopiero w ogromnym przybliżeniu), przez co gra jeszcze bardziej przypomina realny świat”[121].

Zespół Percival Schuttenbach, twórcy muzyki do *Dzikiego Gonu*. Zdjęcie z powstawania ścieżki dźwiękowej do gry

Źródło: https://www.youtube.com/watch?v=J-jogZgwf3M [dostęp 3.03.2020], materiały GameSpot

---

Osobną kwestią okazało się ożywienie obszernego uniwersum historiami, zadaniami i drobnymi elementami, które zbudowały klimat trzeciej części przygód Geralta. Zespół scenarzystów i writerów korzystał niekiedy z bardzo nieoczywistych inspiracji. Jak wspomina Marcin Blacha: „Raz na przykład kupiłem zrywany kalendarz ścienny i powiesiłem go na tablicy korkowej w studiu. Codziennie zrywałem z niego kartki i czytałem, co było po drugiej stronie: czasem przepisy kulinarne, czasem dykteryjki. Raz trafiłem na minisłownik ptasich treli. Było tam objaśnione, jak w języku polskim nazywa się trel danego ptaka: inny słowika, inny skowronka, inny głuszca. To były tak interesujące słowa – niektórych nigdy nie słyszałem! – że odłożyłem sobie tę kartkę z myślą, że trzeba to będzie kiedyś wykorzystać. I rzeczywiście przyszedł taki moment, kiedy miałem napisać scenariusz do sceny, w której para bohaterów – Geralt i Yennefer – w starej twierdzy ukrywa się za wiszącym gobelinem przed przechodzącymi strażnikami. Skrywający się bohaterowie muszą milczeć – w trakcie

sceny nie mogła jednak panować całkowita cisza, ci strażnicy musieli zatem prowadzić jakąś rozmowę. Napisałem więc taki dialog, w którym jeden strażnik tłumaczy drugiemu, jak się nazywają te ptasie trele”[122].

Podobnych elementów jest zresztą w grze więcej. Dzięki temu udało się stworzyć żywy świat, który również na poziomie detali zaprasza graczy nie tylko do eksploracji, ale także do zabawy polegającej na odczytywaniu licznych nawiązań, jakie twórcy zawarli w fabule. Jednym z takim przykładów mogą być książki, które Geralt znajduje w trakcie rozgrywki. Ich tytuły nierzadko nawiązują do rzeczywistych pozycji, na przykład *Co z tą Temerią?*, *Nekronomicon* czy nawet... *Ostatnie życzenie*. Kolejnym okazały się wpisy do glosariusza, w tym jeden z najsłynniejszych wśród polskich odbiorców, dotyczących wsi Bronovitz. Brzmi on: „Niewielka, malownicza wieś, jedna z najładniejszych w regionie, jest często opiewana w utworach poetów i bardów. Najbardziej znanym dziełem, którego akcja ma miejsce we wsi Bronovitz, jest wodewil »Zrękowiny« autorstwa Stanislasa Islasa. Wieś szczególnie upodobała sobie oxenfurcka bohema, która uwielbia spędzać tu sezon letni – wówczas to organizowane są konkursy na najpiękniejszą czapkę z piór oraz nocne poszukiwania złotego rogu, odbywające się w pobliskich lasach”.

Opis ten wskazuje oczywiście na inspirację *Weselem* Stanisława Wyspiańskiego. Podobnych elementów jest w *Dzikim Gonie* mnóstwo. Twórcy postarali się o to, by świat gry oraz jej fabuła przepełnione były nawiązaniami do różnych tekstów kultury. Kolejnym przykładem są tytuły zadań, na przykład *Dziady, Gangi Novigradu* czy *Smutna historia braci Grossbart*[123]. To samo dotyczy postaci, jak Kaleb Menge czy Django Frett. W ten sposób *Wiedźmin 3: Dziki Gon* stworzony został jako nieustanna zabawa z odbiorcą, dla którego rozrywką ma być nie tylko eksplorowanie świata i przeżywanie perypetii Geralta, ale również odcyfrowywanie wszystkich odniesień, jakie twórcy ukryli w swojej produkcji. Wiele smaczków znaleźć można również w głównej osi fabularnej – poszukiwania Ciri, spotkania z postaciami znanymi z sagi

i w końcu w pełni odzyskana pamięć Geralta, który zna swoją przeszłość, zarówno tę ukazaną w grach, jak i w książkach Andrzeja Sapkowskiego. Co więcej, w jednym z zadań gracz ma możliwość bezpośrednio odnieść się do ostatniego życzenia, jakie w jednym z opowiadań wypowiedział wiedźmin, decydując o związaniu swojego losu z Yennefer. Twórcy pozwolili fanom zadecydować, jaki stosunek Geralt (którym oni sterują) będzie miał do tej specyficznej relacji wiedźmina z czarodziejką. Tym sposobem z fabularnego punktu widzenia produkcje CD Projekt RED potwierdziły swoje miejsce w wiedźmińskim uniwersum jako kontynuacje losów białowłosego zabójcy potworów.

W świecie *Dzikiego Gonu* roi się od potworów. Wydawca CDP

Źródło: https://www.youtube.com/watch?v=T6IC3jF19fA [dostęp 29.02.2020], materiały cdp.pl

---

Nawiązania pojawiły się również na przykład w malowidłach na domach w wioskach, które odwiedza Geralt. Z reguły przypominają one zdobienia kaszubskich domostw – w grze obrazuje to na przykład Biały

Sad, gdzie rozpoczyna się rozgrywka – albo chat z Zalipia nieopodal Tarnowa, można dostrzec także motywy łowickie. Podobnie rzecz miała się z budynkami w grze, gdzie widzimy między innymi gdański Żuraw, wiejskie zagrody do złudzenia przypominające te ze skansenów w Maurzycach, Dziekanowicach czy Sierpcu, Mysią Wieżę z Kruszwicy czy nawet zabudowania kojarzące się z grodem w Biskupinie. Tych odniesień jest zdecydowanie więcej, jednak nawet wymienione pokazują, jak wielką pracę wykonali graficy pracujący nad wirtualnym *Wiedźminem.*

Fabułę i dialogi pisano po polsku, co jest ewenementem.

Interesujący jest fakt, że fabułę i dialogi pisano po polsku, co jest ewenementem. Z reguły tworzy się je bowiem po angielsku lub symultanicznie w obu językach. Tutaj twórcy skoncentrowali się najpierw na rodzimej mowie, dopiero później pracowano nad lokalizacjami i translacjami. Ciekawy był również sam proces tworzenia dźwięków, nad którym mieli pieczę Marcin Przybyłowicz, Mikołaj Stroiński oraz zespół Percival Schuttenbach (na nagraniach pojawił się również Robert Jaworski z grupy Żywiołak). To właśnie ich melodie współtworzyły słowiański charakter gry. Jednak oprócz samej muzyki istotne było również zapisywanie odgłosów, co okazało się skomplikowanym przedsięwzięciem logistycznym. W poszukiwaniu dźwięków środowiskowych udano się na inscenizację bitwy pod Grunwaldem, gdzie korzystano z pomocy grup rekonstrukcyjnych. Nagrywano odgłosy prac rzemieślników, chrzęst zbroi, kroki żołnierzy i tym podobne. Oczywiście nie było to wystarczające, resztę należało stworzyć w klasyczny dla gier komputerowych sposób – spreparować. Żelazne kije i miecze uderzane o rury czy pękające arbuzy imitujące odgłosy śmiertelnych ciosów już wtedy należały do klasycznego arsenału udźwiękawiania gier.

Pracochłonny był również sposób rozlokowywania atrakcji na mapie uniwersum. Stosowano w tym aspekcie „zasadę 27 sekund” polegającą na podtrzymywaniu uwagi gracza, wędrującego z jednego punktu mapy do drugiego. W trakcie testów twórcy wyliczyli, że średnio właśnie tyle czasu odbiorcy mogli się koncentrować na pojedynczej czynności lub interesującym obiekcie napotkanym na ich drodze. W związku z tym mniej więcej co tyle sekund starano się umieścić coś ciekawego, co fani mogliby odkryć[124].

Wszystko to wskazuje, jak bardzo przemyślany był zamysł twórców dotyczący eksploracji świata i samego charakteru odwiedzanych miejsc, jednak *Wiedźmin 3: Dziki Gon* to przede wszystkim ogromna gra o poszukiwaniu córki i eksplorowaniu świata. Oznacza to, że fabuła i swoboda, jaką otrzymali gracze, były kluczowe dla produkcji. Jak przyznał Konrad Tomaszkiewicz, reżyser gry, początkowo wszyscy byli wręcz przerażeni ogromem pracy i skalą przedsięwzięcia[125]. Świat *Dzikiego Gonu* to przestrzeń blisko 30 razy większa od tej z *Zabójców królów* i zapełnienie jej było konieczne, by gracze nie czuli nudy. Jednocześnie borykano się z problemami związanymi z tym, że w fazie prototypowej, gdy jeszcze nie ma dokładnych modeli bohaterów, testowanie poszczególnych dialogów jest trudne. Walczył z tym szczególnie pisarz Jakub Szamałek, pracujący jako scenarzysta przy grze, który dialogi między Geraltem i Yennefer testował na postaciach rybaków, bo takie akurat były dostępne. Nic dziwnego, że początkowo dla jego kolegów przekomarzania się między dwójką kochanków nie były zbyt czytelne...

ŚWIAT WIEDŹMIŃSKICH DŹWIĘKÓW

Rozmowa z Katarzyną Bromirską,
Mikołajem Rybackim – członkami
zespołu Percival Schuttenbach oraz
współtwórcami ścieżki dźwiękowej
do gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* –
i Marcinem Somerlikiem,
menadżerem zespołu

Muzycy zespołu Percival Schuttenbach, czyli Katarzyna Bromirska i Mikołaj Rybacki, na materiałach promujących trasę Wild Hut Live

Źródło: fot. Marcin Somerlik, materiały zespołu Percival Schuttenbach

---

Kiedy zaczęła się Wasza przygoda z tworzeniem muzyki do gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*?

Katarzyna Bromirska: Nasz pierwszy kontakt z CD Projekt RED miał miejsce w 2012 roku.

Mikołaj Rybacki: Tak, wtedy dostaliśmy e-maila w sprawie współpracy. Wiąże się z tym ciekawa historia. Oczywiście ucieszyliśmy się, odpisaliśmy i potem ustalaliśmy różne kwestie drogą elektroniczną. Dopiero później pojechaliśmy do siedziby firmy. Jednak w trakcie wymiany korespondencji zacząłem przeszukiwać naszą skrzynkę i natknąłem się na wiadomość, którą ludzie z CD Projekt RED napisali

do nas przy okazji tworzenia pierwszej części gry. Treść wiadomości była dokładnie taka sama i dotyczyła propozycji współpracy. Nie pamiętam już, czy w ogóle odpowiedzieliśmy na tę wiadomość, być może gdzieś mi to umknęło.

Katarzyna Bromirska: Na szczęście przy drugiej próbie kontaktu już nic nam nie umknęło.

I zaczęła się Wasza współpraca z Marcinem Przybyłowiczem i Mikołajem Stroińskim.

Katarzyna Bromirska: Właściwie to głównie z Marcinem. Mikołaja Stroińskiego poznaliśmy dopiero po premierze gry, w trakcie Festiwalu Muzyki Filmowej, czyli rok po premierze *Dzikiego Gonu.*

Mikołaj Rybacki: Początkowo był jeszcze jeden kompozytor, znana osobistość w świecie muzycznym, mający za sobą współpracę z Dido czy Frankie Goes to Hollywood. Bardzo mu zależało, żebyśmy wzięli udział w sesji nagraniowej. Początkowo nawet miałem wrażenie, że zależało mu bardziej niż Marcinowi. Kiedy pierwszy raz się spotkaliśmy, to doskonale znał naszą twórczość. W swoim iPadzie miał podłożone nasze utwory pod różne fragmenty gry. To zrobiło na nas niesamowite wrażenie. Taka sława, która obracała się wśród wielkich gwiazd show-biznesu, ma naszą muzykę w swoim tablecie. Wtedy zdaliśmy sobie sprawę, że sprawa jest poważna [śmiech].

Czyli początkowo nie chodziło o nagranie nowych utworów?

Mikołaj Rybacki: Nie. Pierwsze rozmowy dotyczyły wykorzystania kompozycji z naszych pierwszych czterech płyt. Umówiliśmy się na dostarczenie materiałów muzycznych z tych albumów, natomiast kompozytorzy z CD Projekt mieli to sobie poskładać według własnego uznania. Dopiero z czasem sytuacja się zmieniła. Od samego początku podkreślaliśmy, że dla nas to nie problem nagrać coś nowego, i chyba w końcu przekonaliśmy Marcina Przybyłowicza do tego, żebyśmy coś zagrali. Później umówiliśmy się na sesję.

Katarzyna Bromirska: W sumie to było ich kilka, ale mówiąc szczerze, żadne z nas już nie pamięta, ile dokładnie.

Przywołany przez Was Marcin Przybyłowicz wspominał, że początki współpracy były dość trudne – Percival Schuttenbach mówił dźwiękiem, a on terminami muzykologicznymi. Jak to wyglądało z Waszej perspektywy?

Mikołaj Rybacki: To bardziej legenda wytworzona na potrzeby mediów. Faktycznie w kilku wywiadach pojawiła się wzmianka o tym, że Marcin chciał nam dać nuty, a my jesteśmy samoukami, i był z tego powodu jakiś zgrzyt. To nie do końca prawda, poza tym wśród nas również są osoby wykształcone muzycznie, jak chociażby Kasia. Co prawda ja sam jestem samoukiem, ale znam nuty, przecież pierwszy utwór Percivala Schuttenbacha, który zresztą Kasia grała na wiolonczeli, napisałem właśnie w zapisie nutowym. Dlatego to legenda, która jako anegdota po prostu ciekawie brzmi na różnych branżowych wydarzeniach.

Katarzyna Bromirska: To jedna kwestia. Ale być może sprawiliśmy takie wrażenie, bo po prostu nasz sposób pracy jest zupełnie inny niż system pracy przy muzyce do gier. Więcej rzeczy jest spontanicznych. Dlatego wydaje mi się, że w jakiś sposób swoją obecnością połączyliśmy te dwie szkoły tworzenia muzyki i wyszło coś naprawdę fajnego.

Mikołaj Rybacki: Poza tym trzeba powiedzieć, że ciągle działamy na styku różnych stylistyk muzycznych, na przykład muzyki folkowej z muzyką rockową, łączymy elementy muzyki klasycznej z ludową. To również wpływa na to, że wytworzyliśmy na własne potrzeby różne sposoby pracy, którymi chętnie zarażamy osoby, z którymi mamy okazję współpracować. I chyba Marcinowi również się to udzieliło, dlatego współpracowało nam się bardzo dobrze.

Zdaniem niektórych osób, pracujących wtedy w CD Projekt RED, Wasze pojawienie się w siedzibie firmy wywołało niezłe zamieszanie.

Mikołaj Rybacki: Przyjechaliśmy wtedy z całym sprzętem. Było tego strasznie dużo. Nie wiedzieliśmy, jakie konkretnie instrumenty będą nam potrzebne, więc na wszelki wypadek wzięliśmy wszystkie. I potem to wszystko trzeba było wnieść po schodach, a to nie było łatwe [śmiech].

Katarzyna Bromirska: Cóż, mogliśmy wtedy wyglądać nieco egzotycznie. Wielka, uporządkowana korporacja, a tu nagle wpada grupa ludzi z pakunkami, instrumentami i burzy cały porządek [śmiech].

Mikołaj Rybacki: Zwłaszcza że nie siedzieliśmy spokojnie w żadnym pokoiku, tylko od razu rozbiegliśmy się po całym budynku. Byliśmy strasznie ciekawi, jak to wszystko wygląda od środka.

Kompozycje, które stworzyliście do trzeciej części *Wiedźmina*, określa się mianem muzyki ilustracyjnej. Jak w rzeczywistości wyglądała Wasza praca nad muzyką do gry?

Mikołaj Rybacki: Część stanowią utwory, które pojawiły się na wcześniejszych płytach. Mówiąc nasze, też warto wyjaśnić, że to często utwory ludowe, a my po prostu opracowujemy je na nasze potrzeby. Natomiast część kompozycji powstała w trakcie sesji pod okiem Marcina, który prosił nas o zagranie jakiegoś tematu w określonym tempie, a my to wykonywaliśmy. To była czysta przyjemność, granie tego, co w danej chwili przyszło nam do głowy, i nieprzejmowanie się niczym.

Katarzyna Bromirska: Graliśmy tak godzinami i Marcin to nagrywał. Czasem tylko podrzucał jakieś sugestie.

Mikołaj Rybacki: A czasami nie robił tego w ogóle. Były momenty, kiedy mieliśmy taki wysyp pomysłów, że ciągle coś próbowaliśmy. Nikt nas w tym nie blokował i to było bardzo pozytywne. Nagraliśmy wtedy wiele gigabajtów muzyki... Dopiero znacznie później trochę nas stopowano, ale to tylko dlatego, że poszczególne tematy muzyczne były

już zarejestrowane. Potem przecież Marcin musiał to edytować, a to żmudna i czasochłonna praca.

Katarzyna Bromirska: Edytować, ale wcześniej przesłuchać. Było tego naprawdę dużo i to Marcin wykonywał tę czarną robotę. Dla nas to była bardziej zabawa.

Mikołaj Rybacki: To prawda. Mieliśmy z tego największą przyjemność, jaką daje tworzenie muzyki – sam proces tworzenia bez żadnego planu czy ograniczeń. To trochę przypomina nasz typowy, Percivalowy sposób pracy. Najpierw gramy bez planu i ograniczeń, potem zostawiamy to na jakiś czas, żeby nabrać dystansu. Dopiero po pewnej przerwie wracamy do tego, żeby na chłodno ocenić wartość muzyczną danego utworu. Dzięki temu możemy uniknąć konfliktów ego czy tego, że ktoś bardziej forsuje swój pomysł, i tak dalej. Istniejemy już dość długo i zawsze naszym celem było stworzenie takiego sita, przez które przeszłyby tylko te pomysły mające największą wartość muzyczną. Nieświadomie w ten sposób zbliżaliśmy się do działania takich firm jak CD Projekt RED. Przyznam szczerze, że sama organizacja firmy wywarła na mnie spore wrażenie. Od razu pomyślałem sobie o tym, że niektóre z rozwiązań możemy zaimplementować do Percivala Schuttenbacha, bo po prostu przekładały się one na finalną jakość.

Oryginalne instrumenty, na których nagrano muzykę do *Wiedźmina 3*: od lewej rebec, czyli lira bizantyjska Katarzyny Bromirskiej, i lutnia długoszyjkowa (saz) Mikołaja Rybackiego

Źródło: fot. Marcin Somerlik, materiały zespołu Percival Schuttenbach

---

Skoro mówimy o sposobach pracy, to czym w takim razie różniła się praca przy *Dzikim Gonie* od nagrywania normalnej płyty?

Mikołaj Rybacki: Tworzenie muzyki ilustracyjnej to pozwolenie sobie na więcej tego, co chcielibyśmy zawrzeć normalnym albumie, ale tam z wielu powodów musimy się ograniczać. Utwory mogą być dłuższe, a na typowej płycie ludzie mogliby mieć już dość i nie chcieć tego słuchać [śmiech]. Całość jest po prostu bardziej rozbudowana. Właśnie dlatego tak bardzo to lubimy. Poza grą stworzyliśmy również muzykę na

przykład do spektaklu teatru Avatar czy audiobooka *Borek i bogowie Słowian*. Taka forma bardzo nam odpowiada. Wtedy muzyka nie przeszkadza w odbiorze, a wręcz go dopełnia. To niezwykle istotne. Muzyka ilustracyjna nie może wybiegać przed szereg, ona musi być w harmonii z tym, co widzi odbiorca. Moim osobistym wzorcem czy nawet ideałem muzyki ilustracyjnej jest to, co do serialu *Robin z Sherwood* zrobił zespół Clannad. Serial bardzo mi się spodobał, był może niskobudżetowy, ale było w nim coś niesamowitego. Tym czymś była właśnie ich muzyka, która jednak wciąż pozostawała na drugim planie. Co więcej, jak się wyłączy obraz i zostaną tylko dźwięki, to okazuje się, że kompozycje tego zespołu są genialne. Ale to nie oznacza, że serial czy film są słabe. Nie, po prostu słysząc poszczególne utwory, przypominamy sobie konkretne sceny. Na tym również polega magia muzyki ilustracyjnej.

Katarzyna Bromirska: Właśnie taka myśl nam przyświeca, kiedy pracujemy nad muzyką ilustracyjną. Skupiamy się na muzyce, ale również na treści, jaką otrzyma odbiorca. Dzięki temu możemy z muzyki wyciągnąć więcej, bo można pozwolić sobie na dłuższe utwory. Nie musimy się wtedy niczym ograniczać ani przejmować. Natomiast kiedy tworzymy normalny album, tylko „do słuchania”, musimy wyrzucić pewne dodatkowe elementy, na które nie ma miejsca albo które zwyczajnie nie pasują. To są też krótsze formy, tak żeby muzyka była bardziej zwarta i konkretna, no i żeby nie nudziła się słuchaczom.

Mikołaj Rybacki: Warto też zauważyć, że albumy ze skomponowaną przez nas muzyką z reguły są płytami koncepcyjnymi, zatem i tak całościowo tworzą jakąś opowieść, choć nie zawsze historia jest dokładnie podana słuchaczom. Czasem robimy to wręcz szczątkowo. Tak było na przykład z płytą *Dzikie pola* czy jeszcze wcześniejszym albumem *Svantevit*, który właściwie przypomina muzykę filmową. Tyle tylko, że pełną treść tego „filmu” znamy tylko my.

W ten sposób można uznać, że z każdym albumem zabieracie słuchacza do innego świata.

Mikołaj Rybacki: Tak to wygląda od samego początku zespołu Percival Schuttenbach. Stworzyliśmy wtedy opowiadanie pt. *Alhambra*, które dzieje się w świecie równoległym. Jest ono dość rozbudowane i stworzyliśmy do niego nawet spektakl *Tutmesz-Tekal*. Ten tytuł to nazwa miasta w tym świecie, które jest czymś w rodzaju miasta-budynku. Ha, może to byłby dobry temat na grę? W każdym razie utwór *Sargon*, który pojawia się także w *Dzikim Gonie*, powstał właśnie do tego opowiadania. To ważne, bo tak naprawdę doskonale wpisuje się w historię zespołu. Naszym założeniem od samego początku przy *Alhambrze*, ale też w ogóle przy funkcjonowaniu Percivala Schuttenbacha, było to, żeby ludziom przekazać pewne treści w sposób multimedialny. Inne informacje niesie muzyka, inne obraz, dlatego współpraca przy grze była czymś, w czym się dobrze odnaleźliśmy, bo od dawna dążyliśmy do jakiejś multimedialnej formy.

A graliście w ogóle w *Wiedźmina: Dziki Gon*?

Mikołaj Rybacki: Dwa razy próbowałem, ale efekty nie były najlepsze [śmiech]. Za pierwszym razem po piętnastu minutach coś mnie zjadło i potem już nie mogłem się skupić. Szczerze mówiąc, nigdy nie miałem zbyt wiele czasu na taką rozrywkę i specjalnie mnie to nie wciągnęło. Dlatego potem ludzie się dziwią – jak to, tworzyłeś muzykę do takiej gry, a w ogóle w nią nie grasz? Nie jestem wybitnym graczem, raczej gry interesują mnie jako środek przekazu, tak zwany podajnik historii. Z technicznego punktu widzenia to bardzo interesujące. To też nie jest tak, że mamy w nosie grę, wręcz przeciwnie. Powiem więcej, jestem na tym punkcie bardzo wrażliwy, bo jako wielkiego fana książkowego Geralta okropnie mnie irytowało, kiedy aktorzy biorący udział w filmie *Wiedźmin* przyznawali, że nie czytali Sapkowskiego. Wiem, że być może niektórzy fani mogą się teraz na mnie zdenerwować, bo nie gram w ich ulubioną grę. Ale to nie jest do końca tak. Naprawdę mnie to ciekawi,

ale nie mam czasu uczestniczyć w tym aktywnie. Za to często oglądam, jak ktoś inny gra.

Katarzyna Bromirska: Ja przeszłam *Wiedźmina* raz. I mogę powiedzieć, że doskonale rozumiem to, o co chodzi Mikołajowi. Sama chętnie grałabym więcej, ale po prostu nie mamy na to czasu. Poza tym... zawsze bardzo się wciągam w daną grę i wtedy już nie ma możliwości, żebym robiła cokolwiek innego. Dlatego na co dzień nie mogę sobie na to pozwolić, bo za dużo obowiązków i rzeczy mam na głowie.

Mikołaj Rybacki: Skoro już mówimy o naszym podejściu do gier, to jest jeszcze jedna rzecz. Gry mają to do siebie, że obecnie nie podają graczowi opowieści w sposób łopatologiczny. To mi się w nich bardzo podoba, czego niestety nie można powiedzieć o współczesnym kinie, które często serwuje nam historię podaną tak bezpośrednio, że to jest po prostu nie do zniesienia. Nie ma w tym żadnej pracy intelektualnej dla odbiorcy. Natomiast gry zbliżają się do mojego ideału – tu jest jakiś strzępek informacji, tam kolejny i samemu można z tego poskładać całość.

Podobną strategię można odnaleźć w przypadku Waszego widowiska multimedialnego, bo takim z pewnością jest projekt *Wild Hunt Live*. Pojawia się w nim teatralna choreografia, wizualizacje z gry oraz inne, niepublikowane wcześniej materiały wizualne. Skąd pomysł na taki show?

Mikołaj Rybacki: Pomysł na ten projekt pojawił się dość wcześnie, jeszcze przed premierą gry. Z jednej strony mieliśmy świadomość, że praca przy *Dzikim Gonie* to dla nas pewna szansa, żeby zaistnieć dla nowego grona odbiorców. Natomiast z drugiej strony, mając za sobą pewne doświadczenia w show-biznesie, zdawaliśmy sobie sprawę, że media dość szybko zapomną o naszym udziale w grze. Dlatego chcieliśmy grać na żywo te utwory, żeby uniknąć takiej sytuacji. Dzięki temu ludzie mogliby dowiedzieć się również, jak te kompozycje

brzmiały pierwotnie. Żeby to urozmaicić, musiało to być ciekawe wizualnie. Całą oprawę wymyślił Marcin, nasz menedżer.

Marcin Somerlik: Wszystko zaczęło się od tego, że... jestem wielkim fanem *Gwiezdnych wojen* i spore wrażenie wywarły na mnie koncerty orkiestry symfonicznej wykonującej muzykę z sagi. W ich trakcie puszczano fragmenty filmów doskonale zsynchronizowane z dźwiękiem. Cała oprawa tamtego show opierała się na kilku mechanizmach i dobrze zaplanowanej grze świateł. Pomyślałem wtedy, że moglibyśmy zrobić coś podobnego z *Dzikim Gonem.* Potem zaczęło się pisanie pism i e-maili, uzyskiwanie pozwoleń od CD Projekt na wykorzystanie fragmentów gry: grafik i animacji. To było dość czasochłonne, ale dopiero po załatwieniu tych formalności rozpoczęła się prawdziwa praca. Trzeba było to wszystko zmontować w całość, a później dopasować z muzyką i rozplanować w taki sposób, by znaleźć tam miejsce na występy teatralne i cały układ choreograficzny. To oczywiście nie wszystko, bo należało również przemyśleć elementy teatralne, zaprojektować układ oświetlenia. Szczerze mówiąc, przez pierwsze dwa lata trwania tego projektu wciąż szlifowaliśmy niektóre elementy. Obecnie mamy już wszystko dopracowane na ostatni guzik. I co najważniejsze, wszystko jest spójne, nie ma żadnego rozdźwięku między utworami a tym, co widzimy na scenie czy na telebimach.

Mikołaj Rybacki: Tu dotykamy kluczowej kwestii. *Wild Hunt Live* to nie są po prostu losowe animacje z gier pokazywane na telebimie w trakcie naszego koncertu. To starannie przemyślana opowieść, w której nie ma przypadku. Naszym celem jest to, by przypomnieć graczom te emocje, które towarzyszyły im w trakcie rozgrywki, a nawet pogłębić to doświadczenie. To wymagało od nas szczególnej pracy, by wszystko było powtarzalne, idealnie wymierzone i zsynchronizowane z obrazem. Dzięki temu nauczyliśmy się chociażby grać do metronomu. To była ogromna praca, również Marcina, który wycinał odpowiednie, nieprzypadkowe ujęcia. Są odpowiednio dopasowane do naszych utworów, bo chcemy się odwoływać do pamięci graczy. Bardzo się

staraliśmy, by nie popełnić tutaj żadnego błędu, aby każdy fragment był starannie dopasowany do odpowiednich utworów. Nie ukrywam, że dużo dał nam do myślenia Festiwal Muzyki Filmowej i odbywający się tam Video Game Show w 2016 roku, którego współorganizatorem był CD Projekt. Wielka sala, wielka orkiestra, ale wyświetlane animacje były zupełnie losowe, ponieważ za ten element odpowiedzialny był ktoś z zewnątrz. Owszem, początkowo mogło to sprawiać wrażenie widowiskowego, ale czegoś wtedy zabrakło. Chcieliśmy tego uniknąć za wszelką cenę. Oczywiście nasz show jest znacznie mniejszy, również budżet jest mniejszy, ale właśnie dzięki temu mamy więcej możliwości stworzenia spójnego multimedialnego show.

Porozmawiajmy chwilę o nazwie Waszego zespołu. Obecnie funkcjonujecie jako Percival Schuttenbach, co stanowi nawiązanie do postaci gnoma z wiedźmińskiej sagi Andrzeja Sapkowskiego. Skąd pomysł na taką nazwę?

Mikołaj Rybacki: Od początku swojej przygody z muzyką kierowałem się pewnym kluczem. Poprzedni zespół, który założyłem, nazywał się Rivendell i odnosił się do krainy elfów z prozy J.R.R. Tolkiena. Natomiast później nasze próby zbiegły się w czasie z momentem naszej fascynacji *Wiedźminem* i postać Percivala Schuttenbacha zapadła mi w pamięć. To zestawienie anglosaskiego imienia z twardo brzmiącym niemieckim nazwiskiem było niesamowite. Poza tym sama postać jest wspaniała. Pojawia się na chwilę, ale ma kilka na tyle zabawnych tekstów, że zostawiła ślad na mojej korze mózgowej [śmiech]. W sumie z naszą nazwą wiąże się też ciekawa historia. Jakiś czas po naszym powstaniu, kiedy zaczęło się o zespole robić coraz głośniej, otrzymaliśmy e-maila o mniej więcej takiej treści: „Dzień dobry, tutaj Marius von Schuttenbach. Chciałbym się zapytać, dlaczego używacie mojego nazwiska w nazwie zespołu?”. Byliśmy bardzo zdziwieni, ale spokojnie wyjaśniliśmy, że chodzi o postać gnoma z prozy Andrzeja Sapkowskiego, ale też zwyczajnie nam się podoba brzmienie. Jest w nim

coś surrealistycznego, a sam osobiście bardzo lubię ten nurt w sztuce. W każdym razie wysłaliśmy odpowiedź i szczerze mówiąc, czekaliśmy jak na szpilkach na reakcję. Obawialiśmy się, że będzie negatywna. Po jakimś czasie faktycznie przyszła odpowiedź i pan Marius napisał, że również kontaktował się z Andrzejem Sapkowskim i również dostał odpowiedź. Dodał też, że był ciekawy, dlaczego zespół z Polski zdecydował się na taką nazwę. Napisał jeszcze, że jest ostatnim przedstawicielem rodu von Schuttenbachów. Wysłałem mu później jeden z naszych albumów i przyznał, że muzyka mu się spodobała, zatem oficjalnie zgadza się na wykorzystywanie swojego nazwiska w nazwie zespołu. To jeszcze nie wszystko. Pan Marius wysłał nam herb i opis historii swojej rodziny, a ta okazuje się bardzo ciekawa. Wyglądało to mniej więcej w ten sposób, że w XVII wieku jakiś szlachcic dokonał morderstwa na Mazurach i musiał uciekać – wybór padł na tereny dzisiejszej Austrii – i przybrał nazwisko Schuttenbach. Z czasem jego rodzina otrzymała tytuł i zaczęli się nazywać von Schuttenbach. Zyskała pozycję społeczną i stale się rozrastała. W końcu część wylądowała w USA, część wróciła do Polski i zmieniła pisownię nazwiska na bardziej spolszczoną: Szuttenbach. I potem to nazwisko nosił jeden z twórców filmowych z lat 60. i 70. Pamiętam też, że w jednym z wywiadów Andrzej Sapkowski wspominał, że niekiedy bierze rzeczywiste nazwiska do swoich książek. Być może, że pisarz skorzystał z nazwiska filmowca i – nawet nieświadomie – zmienił to nazwisko na oryginalną pisownię. I tak powstał książkowy Percival Schuttenbach. To oczywiście moje domniemanie, ale wydaje mi się bardzo możliwe. No i pokazuje ciekawy związek naszego zespołu ze światem wiedźmina.

Percival Schuttenbach na koncercie z cyklu *Wild Hunt Live* w Krakowie w 2017 roku

Źródło: fot. Marcin Somerlik, materiały zespołu Percival Schuttenbach

---

Niesamowita historia!

Mikołaj Rybacki: Mogę się podzielić jeszcze jedną anegdotą. Mianowicie jak przyjechaliśmy pierwszy raz do CD Projekt, to z początku nikt nie skojarzył, do czego nawiązuje nasza nazwa. Dopiero po jakimś czasie, gdy wyjaśniliśmy, że chodzi o Percivala Schuttenbacha z książki, wszyscy zrobili wielki oczy.

Powróćmy do tematu samego *Wiedźmina*. Obecnie za jedną z największych zalet książek i gier uważany jest szeroko rozumiany słowiański klimat, którego źródłem jest między innymi bestiariusz czy w przypadku gry Wasza muzyka. Rdzennie natomiast Andrzej Sapkowski bazował na legendach arturiańskich czy popularnych baśniach. Niekoniecznie były to nawiązania słowiańskie. Jak zatem zapatrujecie się na ogólnoświatowy zachwyt słowiańskością *Wiedźmina*?

Mikołaj Rybacki: Mam wrażenie, że rzecz jest nieco bardziej skomplikowana. Sam Sapkowski przyznaje, że tych inspiracji było

wiele, chociażby legendy arturiańskie. Być może jest to pewna kokieteria, trudno dziś ocenić. Mnie osobiście w książkach AS-a ujął właśnie ten klimat słowiański. On jest ulotny, to są niekiedy drobne elementy. Jest pewna przaśność w tym wszystkim. Zresztą same dylematy Geralta są... bardzo ludzkie. Tak jak niektórych chłopów – kochać żonę czy ją zabić. To dobry przykład, bo pokazuje, jak bardzo ta postać i ten świat są złożone. To samo jest z kwestią słowiańskości. Bardziej zresztą pasowałoby mi określenie słowiańskiej duszy, złożonej, niekiedy sprzecznej. Jest tego sporo w naszej kulturze, pojawia się to również w naszej muzyce. To nigdy nie jest jednowymiarowe, tak samo jak cała słowiańska kultura. I chyba właśnie to jest w niej takie pociągające i fascynujące dla innych, którzy jeszcze jej nie znają. Jak się dobrze przyjrzeć książkom Andrzeja Sapkowskiego, tam te wszystkie elementy są. Czasem gdzieś ukryte, nawet podskórnie wręcz. Owszem, są też inne elementy, jak na przykład przetworzone baśnie braci Grimm czy wspomniane legendy arturiańskie. Ale to jest warstwa zewnętrzna. To wszystko jest jednak nasiąknięte jak gąbka naszymi dylematami, pewnymi sprzecznościami. Robię coś, choć powinienem postępować inaczej. Tak przecież funkcjonuje Geralt.

Katarzyna Bromirska: Często porusza się tę kwestię. Faktycznie na pierwszy rzut oka wygląda na to, że wszystko jest tutaj jakimś wielkim miksem różnych wpływów i inspiracji. Elementów słowiańskich rzeczywiście jest sporo, ale nie są one jednowymiarowe. Z drugiej strony jak ktoś czyta opowiadania czy sagę, to może odnieść wrażenie, że *Wiedźmin* jest całkowicie słowiański.

Mikołaj Rybacki: Nawet jeśli był to zabieg nieświadomy, to przygody Geralta są przesiąknięte słowiańskim klimatem. Choć mam wrażenie, że Andrzej Sapkowski celowo zdecydował się na taki zabieg.

To kwestia książki. Jednak jeśli chodzi o grę, to w dużej mierze Was uważa się za odpowiedzialnych za ten charakter świata.

Mikołaj Rybacki: Jeśli ktoś tak sądzi, to bardzo nam miło. Kiedyś przyjęliśmy sobie takie założenie, żeby pełnić również funkcję edukacyjną, że będziemy opowiadać o kulturze słowiańskiej i ją chwalić, pokazywać to, czym my jako Słowianie powinniśmy się chwalić, ale jednak tego nie robimy z powodu naszej skomplikowanej natury i niskiego poczucia wartości.

Porozmawiajmy chwilę o instrumentarium, jakim się posługujecie. To prawda, że sami robicie swoje instrumenty?

Mikołaj Rybacki: To prawda, przynajmniej jeden zrobiliśmy cały od początku do końca [śmiech].

Katarzyna Bromirska: Chodzi o moją lirę bizantyjską, którą na przykład Marcin Przybyłowicz uparcie nazywa *kamancech.* I taka nazwa faktycznie przyjęła się na świecie. Chociaż mój instrument jest nieco zmodyfikowany, ma dłuższą szyjkę, żeby wydawać więcej dźwięków.

Mikołaj Rybacki: Kwestia nazewnictwa rzeczywiście jest dość skomplikowana, bo tak naprawdę jedna nazwa określa całą grupę instrumentów albo jak w wypadku instrumentu, który nazywamy *saz*, jest to w ogóle określenie instrumentu jako przedmiotu w jednym z języków. Generalnie w wielu krajach te instrumenty są podobne, różnią się niekiedy drobnostkami, naprawdę to są szczególiki. Mają jednak inne nazwy i każda nacja dałaby się pokroić za to, że to jest ich rdzenny instrument. Prawda jest jednak taka, że żadna grupa etniczna nie ma prawa do przywłaszczania sobie tych instrumentów tylko dla siebie. Warunki i surowce były podobne, zatem to są te same, choć lekko zmodyfikowane instrumenty.

Katarzyna Bromirska: Dokładnie. Jeśli mielibyśmy w ogóle być ściśle precyzyjni, to mój instrument jest stricte polski. To próba rekonstrukcji jednego ze średniowiecznych instrumentów, przypominających lirę bizantyjską. Ta wywodzi się z *kamancech*, ale jest dostosowana do mojej techniki gry, no i do naszych możliwości oraz dostępności materiałów.

Dlatego mój instrument to prawdziwy unikat. Legnicko-lubiński unikat [śmiech].

Mikołaj Rybacki: To, że w ogóle zaczęliśmy tworzyć instrumenty lub modyfikować istniejące, wiąże się stricte z tym, gdy pierwszy raz pojechaliśmy na Festiwal Słowian i Wikingów. Wcześniej graliśmy głównie elektrycznie, ale wizyta tam sporo zmieniła. Zaczęliśmy robić historyczne instrumenty, chociaż początkowo nikt nie podzielał mojego wielkiego entuzjazmu [śmiech]. Dodajmy, że to były czasy, kiedy w Polsce w ogóle nie było kapel muzycznych zajmujących się rekonstrukcją muzyczną z okresu wczesnego średniowiecza. Pojawiały się kapele z Niemiec czy z Białorusi, ale często korzystały z instrumentów wywodzących się ze znacznie późniejszych epok. To był jakiś paradoks. Z jednej strony wszyscy się starają o realne odwzorowanie strojów, a obok mają bębny z plastikowymi naciągami. Wtedy obiecaliśmy sobie, że będziemy wierni historycznej prawdzie w kwestii instrumentów. Stąd wziął się właśnie Kasi instrument, czyli lira bizantyjska. Z kolei mój instrument, czyli *baglama*, zwana też tureckim *sazem*, jest uniwersalny, bo jest prosty. To patyk ze strunami i z tykwą jako pudłem rezonansowym, znany naprawdę od Irlandii po Japonię. Dlatego te instrumenty były powszechne wszędzie i dzięki temu wszystko jest spójne z tą zgodnością historyczną, na której nam zależało.

Fani na całym świecie doceniają Waszą muzykę i bogate instrumentarium. Tak bardzo, że chcieliby je słyszeć nie tylko na koncertach czy w grze, ale również w serialu *Wiedźmin* od Netfliksa. Jak zareagowaliście, kiedy fani zmodyfikowali oficjalny trailer tej produkcji i podłożyli do niego Waszą muzykę?

Mikołaj Rybacki: Powiem szczerze, że go nie widziałem. Nie widziałem również oryginalnego zwiastuna. Byłem bardzo ciekawy produkcji Netfliksa, bo zawiodłem się na polskim filmie i serialu, jak chyba wielu fanów opowiadań i sagi. Dlatego nie chciałem oglądać tych zwiastunów, żeby nie zepsuć sobie finalnego wrażenia. Żadnych

spoilerów, nic. Wszystko po to, żeby na spokojnie i bez żadnych sugestii obejrzeć nową ekranizację przygód Geralta.

Katarzyna Bromirska: Z kolei ja widziałam oba i chyba ten z naszą muzyką był lepszy [śmiech]. To było dla mnie naprawdę zaskakujące i miłe, nie spodziewałam się tego. Oczywiście, emocjonalnie jestem związana z naszą muzyką, ale nie myślałam o takim połączeniu. I muszę przyznać, że wystarczyło zmienić nieco muzykę na taką, która już kojarzy się z *Wiedźminem*, i to wszystko nabrało większej mocy. Ale podkreślamy, nie my to zrobiliśmy, tylko fani. Nie mieliśmy z tym nic wspólnego.

Marcin Somerlik: Dokładnie, to nie była nasza inicjatywa. Powstały dwa takie trailery z naszą muzyką. Jeden w Polsce, drugi chyba w USA. Fani zrobili to niezależnie od nas.

A nie było żadnej propozycji współpracy przy serialu?

Marcin Somerlik: Nie, ekipa z Netfliksa kieruje się swoimi kryteriami, nie było zainteresowania z ich strony. Choć nawet na Twitterze *showrunnerki* Lauren Hissrich przez długi czas pojawiały się pytania, czy Percival Schuttenbach weźmie udział w nagrywaniu ścieżki dźwiękowej. Pozostały jednak bez odzewu.

Mikołaj Rybacki: Zgłaszaliśmy chęć nawet Tomaszowi Bagińskiemu, ale to było na etapie tworzenia scenariusza. I do żadnej współpracy nie doszło.

Marcin Somerlik: To zresztą wynika z tego, że kojarzeni jesteśmy z grą i ze współpracą z firmą CD Projekt. Serial miał być czymś odrębnym i wszystko, co się wiąże z *Dzikim Gonem*, nie wchodziło w rachubę przy tworzeniu serialu. Wyjątkiem oczywiście jest Tomasz Bagiński.

To, że fani stworzyli takie zwiastuny, świadczy jednak dobitnie o tym, iż Wasza twórczość wywarła wielki wpływ na fanów *Wiedźmina*.

Marcin Somerlik: Śledzę różne trendy i faktycznie można dostrzec różne wpływy. Nie tylko w kwestii fanów, bo to bardzo miłe, ale również w kwestii samej muzyki do gier. Po tym, jak ukazał się *Dziki Gon* i zabrzmiał tam Percival Schuttenbach, do innych gier zaczęto wplatać podobne elementy muzyczne, korzystać z podobnego instrumentarium. To pojawia się nawet w grach mainstreamowych. W jednym ze zwiastunów do *Mortal Kombat XI* dało się słyszeć flet i turecki *saz*. W zwiastunie do *Mortal Kombat*! To naprawdę spora zmiana, bo obecnie muzyka do gier wideo przechodzi spore metamorfozy. Wszyscy są odważniejsi i chcą pokazać, że również mogą skorzystać z takich nietypowych dźwięków.

Mikołaj Rybacki: Oczywiście to też nie jest tak, że twórcy gier wpadli na to dopiero teraz. Już wcześniej, jeszcze w latach 90. XX wieku, dało się słyszeć połączenia muzyki folkowej czy akustycznej z na przykład metalową w grach. Natomiast to, co my wnieśliśmy swoją twórczością, to COŚ, co stanowi swego rodzaju dźwiękowy konkret, nadający charakter każdemu projektowi, w którym się pojawia. To szczególnie trudne w dobie muzyki opartej na samplach. A to wielkie coś, to... czynnik ludzki, czyli emocje, bardzo często wynikające z tego, że graliśmy na żywo. Raz było szybciej, raz było wolniej, raz nieidealnie, a drugi raz z kolei idealnie. Gdy to wszystko się złoży razem, wychodzi coś niesamowitego. Ale prawda jest taka, że nie myślimy o tym wszystkim, bo nie chcemy się dekoncentrować. Poza tym zawsze można powiedzieć, że skoro było tak super, to czemu nie mamy planów na dekadę do przodu i tak dalej. Niestety, Polska to nie USA, tutaj cały czas trzeba walczyć o swoje. Mamy jednak satysfakcję, że wiemy, jak zrobić coś wyjątkowego. I robimy to świadomie. To też taki nasz czynnik X, więc chętnie podejmiemy kolejne wyzwania. Ciągle się rozwijamy, zdobywamy nowe umiejętności muzyczne w zakresie bycia kompozytorami, muzykami ludowymi. To wszystko bazuje na przekazywaniu emocji, a my staramy się robić to coraz lepiej.

Zbiór niemal wszystkich instrumentów, na których grał i gra obecnie Percival Schuttenbach

Źródło: fot. Marcin Somerlik, materiały zespołu Percival Schuttenbach

---

Była jakaś propozycja pracy przy czymś innym związanym z *Wiedźminem*, na przykład przy musicalu?

Mikołaj Rybacki: Mam wrażenie, że jak sami czegoś nie zrobimy, to nic takiego się nie wydarzy. Dlatego być może czas, żebyśmy sami zaczęli robić takie rzeczy. Może wtedy unikniemy różnych sytuacji, na przykład kłopotów ze złą organizacją.

Marcin Somerlik: Prawda jest taka, że realizacja czegoś takiego nie jest wcale prosta. Dla nas warunki wciąż są bardzo trudne. Mieliśmy jakiś czas temu przygodę w Berlinie. Długo staraliśmy się o to, by tam pojechać i zagrać koncert. Długo też rozmawialiśmy z agencją koncertową. Tłumaczyliśmy, że gramy muzykę z gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, że to popularna produkcja i tak dalej. Żadna agencja koncertowa nie chciała nam pomóc, słyszeliśmy wszędzie, że Percival Schuttenbach

się nie sprzedaje. Zainwestowaliśmy własne pieniądze, wszystko zorganizowaliśmy sami, opłaciliśmy z góry. To było kosztowne i niełatwe. I wyprzedaliśmy cały koncert, kompletny *sold out*.

Mikołaj Rybacki: Tak, wyprzedaliśmy koncert... a potem musieliśmy posprzątać salę, bo to był wymóg klubu i nie dało się tego inaczej załatwić. Cóż, tak czasami wygląda życie artysty. Nawet tego od *Wiedźmina* [śmiech].

Marcin Somerlik: Dzięki temu wszyscy zobaczyli, że jednak warto dać nam szansę. Ale to dobrze pokazuje, że ze zorganizowaniem jakiegokolwiek przedsięwzięcia bywa niekiedy bardzo trudno. Dlatego faktycznie najsensowniej wydaje się zorganizować coś samemu.

To wydaje się wręcz niewiarygodne, że takie rzeczy spotykają obecnie artystów.

Marcin Somerlik: Po sukcesie *Dzikiego Gonu* wszystkim się wydaje, że Percival Schuttenbach zarobił kokosy, a wszyscy członkowie zespołu wybudowali sobie wielkie rezydencje i jeżdżą limuzynami. A tymczasem nasza rzeczywistość jest dużo bardziej prozaiczna. Staramy się radzić sobie jak najlepiej, żeby dalej móc tworzyć i się rozwijać. Ale to, o czym często plotkują ludzie, można włożyć między bajki.

Powróćmy do rzeczy realnych. Co Was urzekło w *Wiedźminie*?

Marcin Somerlik: Moja historia z *Wiedźminem* dotyczy głównie gier, a zaczęło się od pierwszej części. Usłyszałem, że polska firma robi taką grę, i od razu zamówiłem edycję kolekcjonerską, bo chciałem ich wesprzeć, żeby ta gra faktycznie powstała. Potem była druga część, całkiem fajna. Dopiero *Dziki Gon* to była rewelacja. Grałem w to kilka razy i bardzo mi się podobało. Doskonale znam całą fabułę i wszystko, co jest w tej grze. Potem przydało się to przy tworzeniu projektu *Wild Hunt Live*. Natomiast nigdy nie byłem fanem fantasy, dlatego nie zetknąłem się z książkowym Geraltem. Zdecydowanie wolę *Gwiezdne*

wojny [śmiech]. Oczywiście te prawdziwe, czyli te Lucasowskie. Żadne inne.

Katarzyna Bromirska: W moim wypadku to raczej chyba powinnam powiedzieć, że wcześniej coś mnie urzekało w prozie Andrzeja Sapkowskiego. To były czasy początku liceum, zbiegło się to z początkami Percivala Schuttenbacha. Wtedy zaczytywałam się w przygodach Geralta. Wszystko mi się tam podobało. Postaci, świat, fenomenalny sposób opisu. Czytało się to lekko i przyjemnie. Natomiast teraz przyznam, że już bardzo długo nie miałam styczności z tymi książkami. Wyrosłam już z tego. Teraz chętniej czytam biografie. Ale wciąż mam duży sentyment do opowiadań i sagi. Poza tym podoba mi się sposób pisania AS-a, polegający na łączeniu tylu elementów. Tym samym staramy się kierować w muzyce. Nie myślimy, czy coś wypada, czy nie, pasuje lub wręcz przeciwnie. Jeśli to czujemy, po prostu to robimy.

Mikołaj Rybacki: Można żartobliwie powiedzieć, że metodologię tworzenia według Andrzeja Sapkowskiego przenieśliśmy na grunt tworzenia muzyki. Natomiast co do książek, to całość przeczytałem jakieś sześć razy, a dodatkowe trzy–cztery przesłuchałem w formie audiobooka. Jestem wielkim fanem literackiego *Wiedźmina* i mogę powiedzieć, że odcisnął on wielkie piętno na moim życiu, jak i w ogóle na całej twórczości Percivala Schuttenbacha. Zresztą dawno, dawno temu zrobiliśmy naszą autorską ścieżkę dźwiękową do opowiadania *Mniejsze zło.* To było czysto fanowskie, do tej pory nie ujrzało światła dziennego. Zrobiliśmy to dla siebie, bo byliśmy zafascynowani tym opowiadaniem. Tylko jeden utwór trafił do naszego stałego repertuaru – *Tridam.* Pojawił się na albumie koncepcyjnym zatytułowanym *Mniejsze zło.* Jak widać nasze losy są z *Wiedźminem* dość mocno związane.

Powiedzcie coś więcej o koncercie w ramach Festiwalu Muzyki Filmowej w 2016 roku. Powszechnie uważa się to za wielki przełom,

ale wspominaliście, że na przykład animacje nie były dopasowane do piosenek. Jak z Waszej perspektywy wyglądał ten koncert?

Marcin Somerlik: Pierwsza rzecz, jaka przychodzi mi na myśl, to moment, w którym prowadzący wyczytywali nazwiska uczestników koncertu. Każdemu nazwisku towarzyszyły brawa, kiedy wyczytano Percivala Schuttenbacha, widownia zareagowała bardzo entuzjastycznie. Potem prowadzący dopowiedział: i... Monika Brodka! Ale widownia zareagowała początkowo dziwną ciszą. Wtedy reżyser gry Konrad Tomaszkiewicz, który współprowadził koncert, zawołał: To może jakieś oklaski? I dopiero wtedy publika zareagowała [śmiech]. Wokół tego koncertu w ogóle narosły dziwne opinie. Przede wszystkim spora część ludzi była przekonana, że to będzie występ zespołu Percival Schuttenbach z orkiestrą symfoniczną, a nie zespół Percival Schuttenbach jako część orkiestry. Słyszeliśmy potem wiele głosów, że w tym wydarzeniu po prostu było nas za mało.

Mikołaj Rybacki: Mówiąc wprost, to było przedsięwzięcie, które z niewiadomych przyczyn opierało się na jakichś dziwnych kompromisach. Za dużo było tam kombinacji. Nie odbieram temu wydarzeniu uroku, bo wielu ludzi do dziś wspomina ten koncert bardzo pozytywnie. Jednak gdy pomyślę, jaki show to mógł być, a jaki był ostatecznie... Ale nie wyszło tak właśnie przez kompromisy czy nieścisłości w różnych ustaleniach związane z jakimiś sprawami organizatorów.

Katarzyna Bromirska: Ale prawda jest taka, że dzięki temu koncertowi wiele się nauczyliśmy. Również pod kątem tego, jakich błędów unikać w przyszłości. Poza tym to była całkiem fajna przygoda.

GERALT NA KSIĘŻYCU I HORDA WAMPIRÓW

Bez wątpienia ostatnia część wirtualnych przygód Białego Wilka okazała się grą wybitną. W tym wszystkim jednak nie wolno zapominać o centralnej postaci, czyli o samym Geralcie. O ile w pierwszej części był on młodym, wskutek amnezji poznającym świat na nowo bohaterem, o tyle w drugiej pokazał się jako protagonista zmęczony życiem, targany odrazą do wielkiej polityki, w którą przypadkowo został uwikłany, a przy tym pałający chęcią odzyskania własnej tożsamości i rozliczenia się ze swoją przeszłością. Trzecia część to zmienia. Pojawia się w niej zdeterminowany bohater – blisko stuletni, jak wyjawia Vesemir – który jest gotowy na wszystko, byleby tylko odzyskać swoją córkę. W tym celu wyrusza w ostatnią, być może najtrudniejszą przygodę. Towarzyszy mu, a jakże, Płotka, pojawią się starzy znajomi – Jaskier, Zoltan Chivay, Vernon Roche, Triss Merigold, Sigismund Dijkstra, Keira Metz czy wyczekiwana przez fanów (i chyba samego Białego Wilka także) czarodziejka Yennefer. Tym razem jest jednak inaczej. Geralt okazał się dużo bardziej bezkompromisowy, ale też... gadatliwy. Refleksyjny, często moralizatorski, ironiczny, ale też empatyczny i współczujący. Filozofuje, jak by rzekł Jaskier. Nie dopada go już zniechęcenie do świata. Ratuje Ciri. Walczy o nią z biologicznym ojcem, cesarzem Nilfgaardu, a nawet z bandą upiorów z orszaku Dzikiego Gonu. Nie cofnie się przed niczym, ale niekiedy pozwala sobie na zadumę i myśl, że kiedyś trzeba będzie zjechać z wiedźmińskiego szlaku.

Wydanie pudełkowe dodatku *Serca z kamienia*. Wydawca CDP

Źródło: fot. Patryk Młynek, z materiałów własnych autora

Takiego Geralta jeszcze nie widzieliśmy. Tak bardzo ludzkiego i nieludzkiego zarazem. I może właśnie dlatego zyskał tak wielu nowych fanów na całym świecie. A co bardziej dociekliwi z nich dość szybko dostrzegli, że charakter zabójcy potworów związany jest z ogólnym rysem uniwersum, mocno nawiązującym do epok romantyzmu i modernizmu, stanowiących silne inspiracje dla twórców. W *Dzikim*

Gonie Geralt odprawia obrzęd dziadów w miejscu do złudzenia przypominającym to z otwarcia *Lilli Wenedy* Juliusza Słowackiego, rozwiązuje zagadkę domu Reardonów inspirowaną twórczością Edgara Allana Poe, błąka się też w okolicy wieży, w której zginął miejscowy tyran, z czym miało związek stado szczurów, co przywodzi na myśl legendarnego króla Popiela. Jednocześnie ten romantyzm, wskazujący (ponownie) na elementy słowiańskie, wpleciony jest zgrabnie w złożoną kulturową mozaikę, tworzącą świat. Mozaikę, w której białowłosy radzi sobie całkiem nieźle.

Olgierd von Everec, jeden z głównych bohaterów dodatku *Serca z kamienia*. Wydawca CDP

Źródło: https://www.youtube.com/watch?v=I_iGX4z41wM [dostęp 29.02.2020], materiały cdp.pl

I nagle coś się zmieniło. 13 października 2015 roku pojawia się dodatek do gry zatytułowany *Serca z kamienia*. I od razu wciąga wiedźmina w wir nowej przygody, tyle że tym razem Geralt zostaje uwikłany w przedziwną kabałę, w której – przynajmniej początkowo – zupełnie nic nie ma sensu. Najpierw przyjmuje dziwne zlecenie, a potem zostaje pojmany przez oddziały wojsk Ofirczyków. Odzyskuje przytomność dopiero na statku miotanym przez sztorm. Od niechybnej zguby ratuje wiedźmina Pan Lusterko, naznaczając go paskudnym znamieniem na twarzy. W celu wykonania zadania dla tajemniczego wybawcy wiedźmin udaje się do niejakiego Olgierda von Everec, by spełnić jego trzy życzenia. I tak Geralt zostaje posłańcem, który aby wypełnić misję, bawi się na weselu w Bronovitz ze swoją dawną kompanką Shani; bierze udział w skoku na bank czy też wędruje po krainie wyobraźni zmarłej żony Olgierda. Innymi słowy, robi rzeczy, jakimi niekoniecznie zajmowałby się w normalnych, wiedźmińskich okolicznościach. Odkrywa tym samym mroczną historię rodziny von Everec, pełną nawiązań do legendy o Mistrzu Twardowskim, której rozwiązanie znajduje się – a jakże – na księżycu, choć jest to luna widniejąca jedynie na kamiennych płytach podłogi w dawnej świątyni. Sam Olgierd przypomina natomiast sienkiewiczowskiego Andrzeja Kmicica, a jego żona Iris, z domu Bilewitz, ma w sobie coś z Oleńki Billewiczówny.

Ekskluzywny dodatek do pudełkowych *Serc z kamienia* oraz *Krwi i wina*. Od góry karty Jaskra, Regisa, Vesemira, Yennefer, Zoltana Chivaya, Triss Merigold i Geralta. Wydawca CDP

Źródło: fot. Patryk Młynek, z materiałów własnych autora

Serca z kamienia wywołały aplauz fanów i krytyków. Zwracano uwagę na mroczną historię Olgierda oraz doskonały design lokacji, a także na fakt, że twórcy jak zawsze zgrabnie bawili się motywami, łącząc rodzime legendy i folklor z baśniami. Dodatkowym smaczkiem okazało się wykorzystanie w trakcie zadania poświęconemu Iris von Everec efektów graficznych przywołujących klimat znany z obrazów holenderskich mistrzów. Co ciekawe, w edycji pudełkowej można było nabyć grę razem z talią kart do gwinta, który z czasem miał się stać jednym z najistotniejszych punktów zainteresowań twórców gry.

Geralt i przygoda w krainie wina. Ekskluzywne opakowanie, w jakim przesyłano graczom zamówione egzemplarze dodatku *Krew i wino*. Wydawca CDP

Źródło: fot. Patryk Młynek, z materiałów własnych autora

Niedługo później, bo już 31 maja 2016 roku, pojawił się drugi dodatek, *Krew i wino*, do którego – ponownie w wersji pudełkowej – dołączona była druga talia do gwinta. Tym razem Biały Wilk trafił do sielankowego Touissant, znanego z sagi Andrzeja Sapkowskiego. Nazywane przez fanów „miksem Toskanii i Prowansji na sterydach" księstwo kryje mroczną tajemnicę. Aby ją odkryć, pogromca potworów sprzymierza się z dawnym towarzyszem, wampirem Regisem (uśmierconym w sadze). Wspólnie odkrywają, że Touissant jest nękane przez bestię, a w dodatku księstwu grozi inwazja wampirów. Przy okazji Geralt zostaje... posiadaczem ziemskim, właścicielem winnicy, która staje się jego domem, miejscem, gdzie zakończy się jego wiedźmińska

podróż. Nim do tego dojdzie, bohater ponownie pokonuje potwory, wikła się w lokalną politykę, udaremnia zamach stanu, a przy tym odwiedza krainę baśni i rozmawia z Płotką (której głos brawurowo podłożył Wojciech Mann). Co ciekawe, *Krew i wino* jest interesującym eksperymentem z konwencją. Nie brakuje w tym dodatku elementów horroru, pełno jest odniesień do klasyki literatury o wampirach, a niektóre kadry w przerywnikach filmowych wyraźnie nawiązują do filmów wampirycznych. W tym wszystkim Geralt czuje się jak ryba w wodzie, znacznie gorzej radzi sobie za to z etykietą i życiem na dworze. Jego rozmowy ze szlachcicami czy własnym lokajem Barnabą-Bazylim bywają bardzo zabawne. Duża w tym zasługa Jacka Rozenka, który doskonale oddał charakter wiedźmina, pasującego do dworskiego życia jak wół do karety. Przy okazji wyjaśnia się, kim była wampirzyca, z którą wiedźmin walczył w zwiastunie *Pamiętna noc*. Była nią Oriana, jedna z bohaterek *Krwi i wina*.

Głosu Płotce użyczył Wojciech Mann.

To właśnie tutaj, w Touissant, w pięknej winnicy Corvo Bianco, kończy się seria wirtualnych przygód Geralta z Rivii. Sielski obrazek, na którym Biały Wilk zastanawia się, jak to możliwe, że ma własny dom, a cała historia skończyła się nie najgorzej. Czy ktoś mu towarzyszy? To zależy już tylko od gracza i od tego, jakim był wiedźminem.

Touissant, sielska kraina, gdzie na razie kończą się przygody Geralta z Rivii. Wydawca CDP

Źródło: https://www.youtube.com/watch?v=_x3HjkUmOkE [dostęp 29.02.2020], materiały cdp.pl

EFEKT WIEDŹMINA

Wiedźmin: Dziki Gon odniósł niebywały sukces komercyjny, spotykając się z wielkim uznaniem fanów i krytyków. To najczęściej nagradzana produkcja w historii branży (stan na początek 2020 roku), która zdobyła ponad 800 nagród, w tym 250 to tytuły gry roku. Jednocześnie miarą jej sukcesu jest nie tylko liczba wyróżnień, ale przede wszystkim fakt, że wirtualne przygody Geralta doceniane są niejako w trzech obszarach – chwalą je krytycy, doceniają inni twórcy gier oraz sami gracze. Nie ma między tymi trzema ścieżkami żadnej dysproporcji, co rzadko zdarza się w tej branży. Historia zna przypadki, gdy różne produkcje chwalili krytycy, ale gracze ich nie kupili. Mnóstwo było też sytuacji odwrotnych. Pod tym względem *Wiedźmin* jest chlubnym wyjątkiem. Pokazują to liczby, równie fantastyczne i wzbudzające szacunek. Wirtualny Biały Wilk trafił do ponad 40 milionów graczy na całym świecie, z czego 20 milionów to zasługa trzeciej części gry (stan na koniec 2019).

Wirtualny Biały Wilk trafił do ponad 40 milionów graczy na całym świecie.

Oczywistą konsekwencją popularności gry stała się jeszcze większa rozpoznawalność Geralta z Rivii na całym świecie. Wydatnie przyczyniły się do tego kolejne wydania książek Andrzeja Sapkowskiego, a także rozbudowana machina promocyjna, w tym bogaty merchandising. Zwłaszcza ten ostatni przyniósł wiele nowych wiedźminaliów dla fanów. Figurki postaci z gier wykonane przez firmę Dark Horse, medaliony z głową wilka, bluzy, koszulki, paski – te wszystkie przedmioty zyskały niezwykłą popularność wśród graczy praktycznie już od dnia premiery *Dzikiego Gonu*. Stosunkowo szybko gracze otrzymali również możliwość nabycia specjalnego znaczka

pocztowego, dedykowanego białowłosemu wiedźminowi. Była to pierwsza postać z gry wideo uhonorowana w ten sposób przez Pocztę Polską. Stanowiło to wyraźny sygnał, że fenomen produkcji doceniają również osoby oraz instytucje niezwiązane ze światem multimedialnej rozrywki.

Kolejnym, poza rozbudowanym sektorem wiedźmińskich pamiątek, wyznacznikiem popularności Geralta okazało się pojawienie się zabójcy potworów w grze *Soulcalibur VI* studia Bandai Namco Entertainment w październiku 2018 roku. Sytuacja, gdy postać z gry lub filmu trafia do innej produkcji, zdarzała się wcześniej tylko w przypadku najbardziej rozpoznawalnych bohaterów popkultury, na przykład Freddy'ego Kruegera czy Batmana. Tym razem jednak chodziło nie tylko o „gościnny występ", ale również o to, by wykorzystać wiedźmina w promocji gry. W wielu krajach pojawił się on na okładce, a do edycji rozszerzonych dodawano koszulkę z jego podobizną; mogliśmy zobaczyć Geralta we wszystkich materiałach promocyjnych, a także otrzymał on dedykowany zwiastun. Można więc uznać, że Biały Wilk miał przyczynić się do zwiększenia sprzedaży szóstej odsłony serii *Soulcalibur.* Nie jest to jednak jedyna produkcja, w której go wykorzystano. Kolejną był *Monster Hunter: World* studia Capcom (japońskiego giganta branży), jednej z najlepszych gier roku 2018. Oba te przykłady dowodziły niezbicie, że wirtualne przygody Białego Wilka stały się niezwykle popularne wśród japońskich graczy i można było upatrywać w wiedźminie skutecznego narzędzia promocji. Pomogło w tym nie tylko wydanie *Dzikiego Gonu* na japońską konsolę PlayStation 4, ale także odpowiednie przygotowanie gry na tamtejszy rynek, w tym ocenzurowanie niektórych scen poprzez na przykład dodanie biustonoszy postaciom kobiet czy usunięcie bądź inna reżyseria scen erotycznych, a także obniżenie poziomu brutalności. Zaangażowano również czołowych i niezwykle cenionych w Kraju Kwitnącej Wiśni *seiyū*, czyli aktorów dubbingowych. Takie osobistości jak Yamaji Kazuhiro (Geralt), Tanaka Atsuko (Yennefer) czy Aizawa Yurika (Triss Merigold) skutecznie przyciągnęły uwagę graczy, którzy

chętnie sięgnęli po tytuł. Wtedy też, w ramach podziękowania dla japońskich miłośników wiedźmina, w liście do nich od Adama Badowskiego pojawił się wizerunek Geralta jako *rōnina*.

Geralt zawitał również do innych gier. Tu w *Soulcalibur VI*. Wydawca Bandai Namco Entertainment

Źródło: fot. Patryk Młynek, z materiałów własnych autora

Jednym z ciekawszych przypadków tego, jak *Wiedźmin* „zaistniał” w innych produkcjach, są nawiązania do gry CD Projekt RED oraz twórczości Andrzeja Sapkowskiego w popularnej czeskiej *role playing game* zatytułowanej *Kingdom Come: Deliverance*. W trakcie rozgrywki

możemy nabyć między innymi konia Płotkę, którą u handlarza zostawił pewien dziwny Polak, ponieważ ustatkował się przy żonie i boi się, że ta mogłaby jeszcze „wypchać” rumaka. Jest to nawiązanie do wypchanego jednorożca, jednego z najbardziej ulubionych przedmiotów Yennefer, na którym czarodziejka lubiła oddawać się cielesnym uciechom z Geraltem. W grze pojawia się również czarny wierzchowiec Kelpie, znany z sagi koń należący do Ciri. To niejedyne odniesienie do wiedźmińskiego uniwersum. Kolejnym jest zdolność, jaką może posiąść gracz. Nazywa się ona... po prostu *witcher* i dzięki niej spożyte mikstury zatruwają organizm głównego bohatera nieco wolniej. Poza tym w trakcie pobytu w jednej z wiosek gracz może usłyszeć opowieść o tym, jak to grupa duchów pojawiła się w niebie nad Polską, co ma z kolei odnosić się do jeźdźców Dzikiego Gonu. Te nawiązania wynikają z faktu, że twórcy czeskiej produkcji przyznawali się do podziwu wobec produkcji znad Wisły, ale również do entuzjazmu wobec twórczości Andrzeja Sapkowskiego.

Gry stały się polskim produktem eksportowym.

Oczywiście „efekt *Wiedźmina*” działał również w przypadku rodzimej branży, która dzięki serii CD Projekt RED, a także innym produkcjom (między innymi *Dying Light* studia Techland czy *This War of Mine* od 11 Bit Studios), stała się jeszcze bardziej zauważalna i doceniana w zagranicznych mediach. Gry stały się polskim produktem eksportowym, którym nasze władze chwalą się przy każdej możliwej okazji. Również wspieranie i dofinansowania rządowe dla twórców rozrywki multimedialnej są w jakimś sensie pokłosiem sukcesu *Dzikiego Gonu*.

Jednak efekt *Wiedźmina* to coś więcej niż tylko popularność i pojawianie się w innych produkcjach. To zjawisko, za sprawą którego wirtualny Geralt z Rivii przeszedł do kultury masowej. Jest bohaterem

memów, jego słynne „Bywaj!” stało się kanonicznym powiedzeniem graczy na całym świecie. Jego wizerunek jest wszędzie rozpoznawalny. Wiernie za Białym Wilkiem podąża Płotka, która również trafiła do licznych memów. Zresztą relacja wiedźmina z jego rumakiem dość szybko okazała się interesującym tematem dla wielu autorskich grafik czy animacji, a relacja z Ciri przyniosła bohaterowi miano Papy czy wręcz Papcia Geralta. Internauci wykorzystali dostępne narzędzia, by podkreślić, jakim ojcem jest wiedźmin, nierzadko z humorem albo wręcz w krzywym zwierciadle. Wszystkie te zabiegi pokazują, że wiedźmin stał się kimś rozpoznawalnym przez wszystkich, nawet tych, którzy nie czytali prozy Andrzeja Sapkowskiego ani nie grali w gry od CD Projekt RED. Dlatego nie dziwi, że Biały Wilk zaczął pojawiać się w przestrzeniach, w których wcześniej nie funkcjonował albo występował niezwykle rzadko.

Najlepszym tego przykładem jest niesłychanie popularny LARP *Witcher School*, czyli tworzona przez uczestników opowieść, która dzieje się na żywo, co stanowi połączenie gry z elementami teatru. Jak opisują całe przedsięwzięcie sami organizatorzy: „To LARP dla dorosłych, inspirowany serią gier *The Witcher* oraz książkami Andrzeja Sapkowskiego. Czytałeś? Grałeś? Teraz czas to przeżyć! Zapraszamy na prawdziwą przygodę w prawdziwym zamku! Walka. Magia. Przyjaźń. Poświęcenie. Czy jesteście gotowi?”[126]. Od kilku lat ludzie z całego świata przyjeżdżają do naszego kraju, by w polskich zamkach (między innymi Moszna czy Grodziec) osobiście wejść do wiedźmińskiego świata i zostać wiedźminami. A wszystko to na świeżym powietrzu i z dużą dawką ruchu.

Zarzuty dotyczyły ukazania w grze nadmiernej przemocy wobec kobiet, a także seksizmu.

Wraz z rosnącą rozpoznawalnością postaci z *Dzikiego Gonu* zaczęto również wykorzystywać klocki Lego do tworzenia animacji poświęconych poszczególnym sekwencjom z gry, a z czasem także tworzyć lego-adaptacje opowiadań[127]. Co prawda *Wiedźmin* jeszcze nie doczekał się swojego dedykowanego licencjonowanego zestawu klocków, ale pojawiły się firmy, które sprzedają popularne ludziki do złudzenia przypominające bohaterów wiedźmińskiego uniwersum.

Fantazja twórców pragnących zachęcić fanów Geralta do nabycia kolejnych gadżetów nie zna granic. Jednym z ciekawszych produktów była nawigacja samochodowa NaviExpert, w której kierowców prowadził, a jakże, głos Białego Wilka (konkretnie Jacka Rozenka). Teksty wypowiadane przez aktora nawiązywały nie tylko do sytuacji na drodze, ale również do wiedźmińskiego świata, co najlepiej ilustrują komunikaty: „Za tysiąc metrów łowca orenów" czy „Zaraza, przebudowa traktu. Miej się na baczności".

Jednak wraz ze wzrostem popularności Geralta pojawiły się kontrowersje, które wymagały wyjaśnienia. Zarzuty dotyczyły głównie dwóch elementów: braku przedstawicieli innych ras niż biała w wirtualnym świecie gry, jak również faktu, że większość recenzentów nawet się nie zająknęła na ten temat i zwyczajnie go nie odnotowała. Takie oskarżenia formułował na przykład Tariq Moosa z poczytnego portalu Polygon, który – jednoznacznie deklarując swoją sympatię do samego *Dzikiego Gonu* – zwracał uwagę, że w dzisiejszych czasach jest to po prostu niezrozumiałe, podając przykłady innych produkcji, które zdecydowały się na bardziej „współczesne" podejście[128] do problemu. Dziennikarz zwracał uwagę, że uniwersum wiedźmińskie zostało stworzone przez białego pisarza, scenarzyści również mieli taki kolor skóry, a fakt pojawienia się innych ras w tym świecie niewiele zmienia, bo wciąż są to osobnicy biali. Nawet Azar Javed, antagonista Geralta z pierwszej części, przedstawiany jako Zerrikańczyk, czyli pochodzący z dalekiego południa[129], jako jedyny w grze legitymujący się inną przynależnością etniczną niż reszta postaci, był biały. Wskutek tego

gracze o odmiennym kolorze skóry nie mieli z kim się identyfikować, co w opinii Moosy było sporą wpadką CD Projekt RED, ponieważ użytkownicy na całym świecie należą do różnych grup etnicznych i firmy powinny to uwzględnić, tworząc swoje produkcje. Kolejne zarzuty dotyczyły ukazania w grze nadmiernej przemocy wobec kobiet, a także seksizmu. Tak zaczęła się burza, która przetoczyła się przez Internet i inne media, na co dzień niezajmujące się rozrywką interaktywną czy literaturą. Niektóre magazyny i portale mówiły wręcz o „Zamachu na *Wiedźmina*". Twórcy w odpowiedzi wskazywali na taki, a nie inny charakter wirtualnego świata, na jego wyraźne inspiracje kulturą słowiańską, a także na fakt, że zarówno produkcja, jak i proza Andrzeja Sapkowskiego, pokazując dyskryminację rasową czy wręcz pogromy na tym tle, wyraźnie sympatyzują z uciskanymi. Przecież sam Geralt jest odmienny od reszty, mówiono. Z czasem jednak dyskusja nieco przycichła.

Po sukcesie *Dzikiego Gonu* fani doczekali się wielu gadżetów. Tu figurki Geralta i Yennefer, ich wydawcą i producentem jest firma Dark Horse

Źródło: fot. Patryk Młynek, z materiałów własnych autora

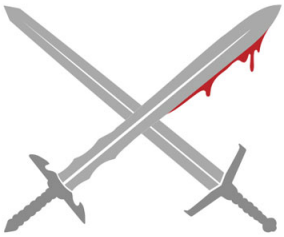
Niezależnie od kontrowersji *Dziki Gon* stał się produkcją kultową, a sam bohater jedną z najbardziej rozpoznawalnych postaci w historii gier wideo. Co ciekawe, niektórzy – poza dobrą jakością samej „trójki" – wskazywali również na inne możliwe przyczyny popularności tytułu. Grzegorz Bobrek, redaktor serwisu TVGRY.pl, zwrócił uwagę na fakt, że fundamentem sukcesu wirtualnego *Wiedźmina* jest popularność w USA, czemu sprzyjała dobra koniunktura na klimaty fantasy rozkręcona przez serial *Gra o tron*, którego emisja rozpoczęła się w 2011 roku[130]. Premiera *Dzikiego Gonu* miała miejsce w samym środku emisji piątego sezonu, co zdaniem dziennikarza mogło przyczynić się do tak dobrych wyników sprzedażowych. Teza wydaje się sensowna, zwłaszcza

że od dłuższego czasu (czyli od początku emisji *Gry o tron*) gracze nie otrzymali zbyt wielu produkcji w tej estetyce. Te zaś, które się pojawiły, w większości stały się hitami, jak *The Elder Scrolls V: Skyrim* czy właśnie *Wiedźmin 3: Dziki Gon.* Nie trzeba więc było długo czekać, by CD Projekt RED zaproponowało fanom kolejne produkty z popularnego uniwersum.

Pierwsza pojawiła się cyfrowa karcianka *Gwint*, będąca rozszerzeniem minigry z *Dzikiego Gonu* – najpierw na komputery i konsole (kolejno październik i grudzień 2018), potem (pod koniec 2019 roku) na urządzenia mobilne. Do promocji wykorzystano postaci z „trójki", w tym Geralta, Ciri czy Yennefer. Zwłaszcza dwoje pierwszych bohaterów często pojawia się w fabularnej otoczce *Gwinta* – zwiastunach czy tekstach wypowiadanych w samouczku dla gracza. Nie stanowi to jednak – przynajmniej na razie – typowego rozszerzenia przygód Geralta. To samo można powiedzieć o *spin-offie* uniwersum, zatytułowanym *Wojna Krwi: Wiedźmińskie opowieści*, będącym właściwie samodzielną kampanią fabularną do *Gwinta.* Tym razem jednak poznajemy nie losy Geralta, a Meve, królowej Lyrii i Rivii, jednej z bohaterek pojawiających się w sadze AS-a. Gracze obserwują jej poczynania w trakcie wojny z Nilfgaardem, a także doświadczają skomplikowanej i dobrze napisanej przez Jakuba Szamałka fabuły. Gra spotkała się jednak ze zróżnicowanymi opiniami z uwagi na mechanikę opartą na gwincie, który nie wszystkim przypadł do gustu. Natomiast Geralt pojawia się epizodycznie podczas bitwy o most na rzece Jaruga, znanej z *Chrztu ognia*, trzeciego tomu wiedźmińskiego cyklu. To właśnie po niej zostaje symbolicznie pasowany na rycerza, co również zostaje ukazane w grze.

Kwestią czasu było natomiast to, kiedy Geralt zawita na niezwykle popularną konsolę przenośną Nintendo Switch. Jak się okazało, pierwszą wiedźmińską produkcją na to urządzenie został *Dziki Gon*, co z uwagi na rozbudowanie gry, bogactwo zawartości oraz walory graficzne mogło zaskakiwać. Konsole przenośne mają swoje technologiczne ograniczenia

i obawiano się, że *Switcher*, bo tak zaczęto nazywać produkcję na Switcha, będzie kiepską konwersją. Okazało się jednak, że wersja jest bardzo grywalna i „przenośne” przygody wiedźmina szybko podbiły serca miłośników tego sprzętu. Gracze mogą teraz wcielać się w postać wiedźmina na przykład w czasie podróży autobusem czy pociągiem. W pewien sposób Geralt z Rivii, tym razem wirtualny, przekroczył kolejne granice – fani mogą spędzać czas ze swoim ulubionym bohaterem dosłownie zawsze i wszędzie. I to nie tylko grając w *Dziki Gon*, ponieważ pod koniec stycznia 2020 roku wersji na Nintendo Switch doczekała się również *Wojna Krwi*, choć w odróżnieniu od *Switchera* jej premiera przeszła w mediach praktycznie bez echa, a samo CD Projekt RED nie chwaliło się przesadnie w swoich kanałach komunikacyjnych nową grą wypuszczoną na rynek.



AUTORZY NIE PATRZYLI NA TRENDY

Rozmowa z Marcinem Kosmanem, dziennikarzem, specjalistą od PR-u i marketingu branży gier wideo, autorem książki *Nie tylko Wiedźmin. Historia polskich gier komputerowych*

Marcin Kosman

Źródło: z archiwum Marcina Kosmana

---

19 maja 2015 roku fani gier wideo na całym świecie wstrzymali oddech. To właśnie wtedy odbyła się nocna premiera gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon.* Imprezy promocyjne, nocne sprzedaże w centrach handlowych, tłumy *cosplayerów* i dedykowane akcje jak *Wiedźmin w Paczkomacie.* W największych miastach na świecie na ekranach cyfrowych pojawia się Geralt, jest wyświetlany przez bardzo długi czas. Jak na polski produkt, rozmach tej premiery był niesamowity. Jak wyglądały kulisy tego wydarzenia?

Rozmawiałem o tym z osobami pracującymi w CD Projekt RED. To był szczególny moment, bo właśnie mijało embargo na publikowanie recenzji. Twórcy wiedzieli, że zrobili dobrą robotę. Nie myśleli, że genialną, bo tego się nigdy nie wie w takim momencie, ale naprawdę dobrą. Można by pomyśleć, że tego dnia wszyscy spotkali się w sali konferencyjnej i tu nagle Gamespot, IGN oraz inne serwisy dają *Wiedźminowi* bardzo wysokie noty. Nic bardziej mylnego. W siedzibie CD Projekt RED to był dzień jak co dzień. Część ludzi pracowała w biurze, część już była na urlopach. I dopiero po jakimś czasie, gdy obserwowali, co się dzieje, kiedy Metacritic opublikował swoją ocenę, pojawiły się inne, wręcz kosmiczne noty, Redzi zaczęli rozumieć, że udało im się na 110%. Przerosło to ich własne oczekiwania.

W zasadzie można się było tego spodziewać.

Oczywiście, ale warto przypomnieć, co właściwie działo się przed premierą. Pojawiały się negatywne sygnały: a to były deweloper mówił, że silnik nie daje rady, nie wiadomo, czy były, czy aktualny twórca twierdził, że wizja jest, ale narzędzi nie ma. Pamiętajmy, REDengine to jest autorski silnik i wcześniej rzadko był on testowany w warunkach bojowych. A tu musiał od razu obsłużyć cały otwarty świat. Z tym też był zresztą problem. Pojawiały się głosy, że w grze jest niby otwarty świat, ale on kompletnie nie działa, jest niestabilny, pełen błędów i tak dalej. W sumie okazało się to nieprawdą. Gdyby porównać *Dziki Gon* do innych gier w otwartym świecie, tych błędów nie było ani więcej, ani mniej aniżeli w innych tytułach. Ze wskazaniem jednak na mniejszą liczbę. Jeśli jednak coś już się pojawiało, jak na przykład Płotka na dachu, to CD Projekt RED z właściwym sobie humorem i zawadiackością potrafiło to obrócić w mem. I również za to ludzie bardzo mocno ich doceniają. W każdym razie w dniu premiery nie było żadnego potwierdzenia, że w 100% to będzie ultrahit.

Recenzowałeś wtedy *Dziki Gon* dla jednego z portali poświęconych grom. Jak całe to zamieszanie wyglądało z perspektywy dziennikarza?

Recenzowałem grę na Polygamii. *Dziki Gon* trafił do nas dwa lub trzy tygodnie przed oficjalną premierą. Już w trakcie ogrywania pierwszych godzin wiedziałem, że się udało; że to będzie najlepsza gra RPG ostatnich lat. Natomiast jeśli mówimy o mediach, to byliśmy w tej dziwnej sytuacji, że współwydawcą gry w Polsce była Agora. W związku z tym pojawiały się różne teorie spiskowe o tym, jak to Agora próbowała wpłynąć na inne media. Jednak naprawdę nie było tak, że ktoś przyszedł i powiedział: „słuchajcie, ta gra ma dostać wysoką ocenę" albo *Dziki Gon* „musi być u nas promowany". Niezależnie od tego miałem przeczucie, że w swojej ocenie muszę być dosyć surowy, żeby uniknąć różnych niedomówień. Starałem się, by recenzja była dość krytyczna, a każdy problem wspomniany (inna sprawa, że za dużo ich nie było), ale uznaliśmy, że nie powinno tam być oceny. Pojawiło się natomiast postscriptum, że w związku z faktem, iż Agora jest współwydawcą gry, zdecydowaliśmy nie wystawiać trzeciemu *Wiedźminowi* tradycyjnej noty. Produkcja była absolutnie udana, my zaś spodziewaliśmy się, że to będzie hit, bo już wcześniej odbywały się prezentacje dla dziennikarzy i tytuł się spodobał. Nikt jednak nie zakładał, że to się skończy ponad 250 nagrodami w kategorii gry roku.

Od razu po premierze produkcji zaczął towarzyszyć ogromny rozgłos. W siedzibie CD Projekt RED pojawiła się ówczesna pani premier, Ewa Kopacz, co było podobno zaskoczeniem dla twórców. A niedługo potem zaczęto mówić o tak zwanym „efekcie *Wiedźmina*" w polskiej branży gier, ale także polskiej gospodarki w ogóle. Na czym polega to zjawisko?

Gra pokazała, że można odnieść sukces, nie będąc studiem, które jest największe na świecie i płaci najwięcej, a w dodatku nie ma żadnych wielkich hitów na swoim koncie. Jednak ogromna praca i 20 lat

działania CD Projekt w końcu doprowadziło do powstania prawdziwego bestsellera. To przecież nie było tak, że ot, pojawili się nagle jacyś ludzie i z niczego zrobili *Dziki Gon*. To były lata błędów, nauki i zdobywanych doświadczeń. Ale w końcu okazało się, że wystarczy pracować i robić swoje, by móc podbić świat. To nie udaje się polskim muzykom, którzy wydają swoje płyty po angielsku i próbują podbić rynek. Tam jest trochę inny świat, trzeba znać odpowiednich ludzi, znać menedżerów i tak dalej. Tak samo nie udaje się polskim filmowcom. A grom to wychodzi. *Wiedźmin 3* jest najbardziej reprezentatywnym przykładem, bo choć tych polskich hitów było całkiem sporo, to właśnie przygody Geralta najlepiej trafiły do mainstreamu. Również dlatego, że gra opisuje materię, którą odbiorcy znają. Prawdopodobnie albo czytali *Wiedźmina*, albo przynajmniej wiedzą, kim jest Andrzej Sapkowski, zatem kojarzą, jak Geralt wygląda. Jakbyśmy zrobili sobie listę najbardziej znanych fikcyjnych postaci, to myślę, że Geralt byłby na niej wysoko.

Myślisz, że to miało znaczenie?

Tak, i wpłynęło na sukces. A ten otworzył oczy ludziom. Bo okazuje się, że się da, i przykład takiej firmy jak CD Projekt RED oczywiście inspiruje. Zawsze gdy pojawia się jakiś lider, to wiele innych firm i ludzi próbuje dążyć do podobnego sukcesu. Myślę nawet, że rządowe programy dofinansowania polskich studiów tworzących gry oraz samych gier, wsparcie dla projektów, a nawet pojawianie się na imprezach targowych na całym świecie, to między innymi dzięki wirtualnemu *Wiedźminowi*. Każdy chciałby powtórzyć ten sukces, choć myślę, że będzie to niezwykle trudne na tym etapie. Sądzę, że nawet jedną czwartą tego sukcesu wiele firm wzięłoby z pocałowaniem ręki. „Efekt *Wiedźmina*" widać również na giełdzie, a także ilustrują to komentarze na forach giełdowych. Kiedyś akcje CD Projekt kosztowały parę złotych. Przy premierze drugiej części gry ich cena sięgała 9 złotych, a później ta cena spadła. Obecnie te same akcje kosztują 250 złotych, to niesamowita różnica. Trzeba jednak pamiętać, że nic nie jest dane raz na

zawsze. O taki sukces trzeba się postarać i walczyć o niego. Dlatego *Wiedźmin* jest takim przykładem, czymś, do czego wielu twórców chce dążyć.

Powiedziałeś, że *Wiedźmin 3: Dziki Gon* jest jedną z najlepszych gier RPG. Samej produkcji od początku towarzyszyły wielkie oczekiwania, ale również zapowiedzi, że zwieńczenie przygód Geralta z Rivii zrewolucjonizuje cały gatunek. Czy udało im się faktycznie zmienić spojrzenie na gatunek gier?

Gdybym miał wskazać, czy pojawili się jacyś naśladowcy, to musiałbym powiedzieć, że nie bardzo. Nie ma żadnej innej gry, którą można porównać do *Dzikiego Gonu.* Mieliśmy od tego czasu [od 2015 roku – przyp. autora] kilka naprawdę udanych tytułów, ostatnio chociażby *Divinity 2: Original Sin*. To jest jednak kompletnie inna gra, bazująca na zupełnie innym trybie rozgrywki, w tym przypadku na kooperacji. Gdybyśmy mieli wybrać elementy istotne w *Wiedźminie 3*, tobyśmy powiedzieli, że to naprawdę intensywna, nieoczywista mozaika dobra i zła. Wiadomo, że każda gra próbuje to w jakiś sposób pokazać, ale koniec końców okazuje się, że robi to w jakiś dziwny sposób. Jak chociażby w *Mass Effect*, gdzie opcje wyborów są oznaczone na czerwono i niebiesko. To wszystko spłycenie. A w *Wiedźminie* decyzje moralne to nie takie hop-siup. Poza tym twórcy bardzo mocno postawili na wkomponowanie zadań pobocznych w główną fabułę, zatem czasami nie wiadomo, czy robić zadania poboczne, czy może skupić się na głównej fabule. Wciągnięcie gracza w ten świat, by nie widział on wielkiego arkusza w Excelu z podziałem na *side questy* i główne *questy*, było w produkcji CD Projekt RED wyjątkowe. Gra oczywiście posługuje się wieloma utartymi koncepcjami, na przykład jeżeli chodzi o walkę czy linię dialogową i jej rozgałęzienia. Czymś nowym jest jednak podejście do bohatera, który tak naprawdę nie jest podmiotem tej opowieści, zresztą podobnie jak w książkach. Tutaj mamy herosa, przypominającego trochę niemych protagonistów w zakresie swojego

wpływu na świat, z tą różnicą, że on jednak mówi. Natomiast nie znajduje się w centrum wydarzeń, bardziej jest katalizatorem tego, co się dzieje wokół. On po prostu reaguje na wydarzenia, a nie je kreuje. W tym wszystkim nie wolno zapominać również o jednym. Gra była niesłychanie dopracowana pod względem historii i wykorzystywania postaci z książek Andrzeja Sapkowskiego. Tego czerpania z literatury jest więcej niż w pierwszej czy drugiej części gry. Doszło jednak to takiej sytuacji, że gracze na Zachodzie powiedzieli: okej, fajnie, że tak jest, nie wiemy, o co chodzi, skąd jest ta Ciri, czemu jej nie było wcześniej; skąd jest jakaś Yennefer, pojawia się Dijkstra, nie do końca wiadomo, o co chodzi. Myślę, że również dlatego książki Sapkowskiego stały się w tamtym czasie ultrahitem na Zachodzie, pojawiły się na liście bestsellerów w Stanach Zjednoczonych i tak dalej, ludzie po prostu chcieli doczytać te, powiedzmy, prequele gry. A twórcy kompletnie się tym nie przejmowali, że gracze mogą czegoś tam nie kojarzyć. To unikatowe podejście. Podsumowując, gra była doskonała i genialna pod wieloma względami, ale nie zmieniła gatunku RPG. Obecnie eksploruje się inne kierunki rozwoju tego gatunku, jak wspomniana wcześniej kooperacja czy granie w trybie MMO, co oferuje *Fallout 76*. W dodatku na razie nie ma nowej gry z serii *Elder Scrolls*, będzie za to nowy *Baldur's Gate*, ale on raczej odwoływał się do poprzednich części serii niż do *Wiedźmina*. Dlatego pod tym względem nie można mówić o przełomie czy naśladowcach. W tej konkretnej formule *Wiedźmin* dalej jest niepokonany.

A co sądzisz o opinii, że zachodni twórcy gier w większości z powodu ograniczeń z zakresu politycznej poprawności nie są w stanie zaprezentować takiej historii, która tak mocno akcentowałaby problemy związane na przykład z rasizmem. To prawda czy raczej kurtuazja?

Myślę, że to prawda. Jasne, podobne motywy w grach z Ameryki czy Kanady sporadycznie się pojawiały, jednak nie tak mocno

zaakcentowane. Pamiętajmy, że w Polsce nie mamy balastu narodowościowo-rasowego, dominującej w anglosaskiej kulturze „chęci odpłacenia za grzechy". Myślę, że Amerykanie w tym przodują, bo te wszystkie rzeczy nie wydarzyły się wcale tak dawno temu. Nawet nie chodzi o niewolnictwo czy utrudnianie Afroamerykanom dostępu do usług publicznych. Po prostu to są wciąż bardzo świeże tematy, dotyczące rzeczy, które wydarzyły się dosłownie kilkadziesiąt lat temu, może nawet później. Wydaje mi się, że ten dług i wyrzuty sumienia wobec społeczeństwa osób czarnoskórych Amerykanie spłacają właśnie poprzez popkulturę. W mojej opinii często w wypaczony sposób. Nie sądzę, by Afroamerykanie potrzebowali popkulturowej jałmużny na przykład w postaci „swojego" czarnoskórego Bonda. Oni mierzą i zasługują na więcej, na swoich bohaterów, a że to dobry kierunek, pokazuje choćby fenomenalny sukces finansowy *Black Panther*. Z polskiej perspektywy, jako naród, który nie ma na sumieniu krzywd przeciwko Afroamerykanom, nie mamy żadnych większych grzechów pod tym kątem i dla nas takie podejście twórców z Ameryki jest dziwne. Nie mamy takiego poczucia, że trzeba zrobić coś tak czy siak, bo tak wypada. Mimo to w przypadku *Wiedźmina* poruszamy się w obrębie uniwersum, które porusza problemy rasizmu i zagadnień etnicznych. To się pojawia, choć nie jest kluczowym elementem. Dlaczego zatem właściwie CD Projekt RED miałby tutaj Amerykanom czynić zadość i pokazywać POC [People of Color – przedstawiciele różnych grup etnicznych – przyp. autora]? Moim zdaniem Amerykanie nie bardzo rozumieją, że w Europie, a tym bardziej na jej wschodzie, sytuacja etniczna była zupełnie inna. Podejście polskich twórców nie jest takie amerykanocentryczne, zupełnie inaczej niż w większości branży gier. Twórcy skupili się na robieniu dobrej gry według swojej wizji, a nie realizowaniu jakiegoś wydumanego parytetu, jak choćby w *Walking Dead*, gdzie śmierć bohatera danej rasy oznacza, że zaraz pojawi się jego następca, utrzymując rasowe proporcje.

Kwestie etniczne to niejedyna rzecz budząca kontrowersje w kontekście *Wiedźmina.*

Potraktujmy temat szerzej. Załóżmy, że powstaje dziś książka albo gra, której główny bohater nie jest podmiotem wydarzeń, jest osobą, która bezwiednie bierze w nich udział, podczas gdy główna postać kobieca okazuje się w trakcie gry czy w trakcie lektury lesbijką; natomiast niesamowicie mocno nakreślone postaci kobiece i feminizm dominują w treści. Faceci generalnie są skorumpowani i źli. Obecnie byśmy powiedzieli: och, to taka politycznie poprawna książka czy gra. Wiadomo, teraz robi się takie rzeczy. To wszystko prawda, tyle tylko, że... to wszystko było w *Wiedźminie*, którego Andrzej Sapkowski zaczął pisać ponad 30 lat temu. Wtedy nikt nie tłumaczył takich zabiegów ideologią. Wtedy traktowaliśmy to jako coś zupełnie naturalnego, nie było przypisywania temu światu tła politycznego albo odbicia nastrojów społecznych. Sapkowski zrobił ogromną robotę – *Wiedźmina* bronią te osoby, którym, powiedzmy, bliżej do klimatów nacjonalistycznych, podczas gdy jest to najbardziej wyzwolona, najbardziej feministyczna lektura fantasy, którą mogliśmy wyeksportować z Polski. Podobnie to wygląda w grze. Amerykanie mają jednak inny sposób patrzenia na tworzenie gier, zwłaszcza RPG. To wiąże się z historią papierowych gier, jeszcze z systemu Dungeons and Dragons, opartej na rozwijaniu bohatera, a nie na wielowątkowości świata. Zatem nawet jeśli pojawi się kolejna gra, na przykład z serii *The Elder Scrolls*, to gdzieś musi się odwoływać do tych klasyków. To wiąże się również z tym, jak ukształtowani są sami twórcy.

Zatem kiedy nagle się pojawił ten growy *Wiedźmin*, który kompletnie bez skrupułów przedstawiał, wręcz wciskał polski posmak, dziady, postaci z książek, których Amerykanie nie znali, to było to tak bezkompromisowe i tak bezczelne, że wzbudziło nie kontrowersje, ale uznanie. I to jest najfajniejsza cecha tego *Wiedźmina 3*. To, że autorzy w ogóle się nie oglądali na aktualne trendy, tylko zrobili wszystko po swojemu.

Jesteś autorem książki o polskiej branży gier. Na czym Twoim zdaniem polega wyjątkowość serii *Wiedźmin* na tle rodzimej branży? Czy w ogóle możemy mówić o jakiejkolwiek wyjątkowości?

Ta wyjątkowość pojawiła się dopiero przy trzeciej części gry, bo wtedy były pieniądze, odpowiednie technologie i prawdopodobnie bardziej doświadczeni twórcy. Poprzednie części miały swoje problemy. Pierwszy *Wiedźmin* miał być grą bardziej casualową, co wtedy w gatunku RPG było dosyć wyjątkowe. System walki opierający się tylko na klikaniu myszką stanowił dość odważne podejście. Powiedziałbym jednak, że gra była dość tradycyjna, jeśli chodzi o umiejscowienie jej w gatunku RPG. Później pojawiły się kolejne polskie produkcje – *Two Worlds* i *Two Worlds II* od studia Reality Pump – zatem były dyskusje, które gry są fajniejsze. Wszystkie miały swoje grono odbiorców. Pamiętajmy, że początkowo to właśnie *Two Worlds II* było dosyć sporym hitem na świecie. W tamtym czasie wcale nie było powiedziane, że to właśnie *Wiedźmin* jest o wiele lepszą grą i marką w branży gier. Z kolei druga część przygód Geralta fabularnie, pod względem postaci czy samej historii, była znacznie bliżej tego, co otrzymaliśmy później w *Dzikim Gonie.* Natomiast jeżeli chodzi o mechanikę, to produkcja tkwiła we wcześniejszych czasach; była dość ograniczona, jeśli chodzi o świat i poruszanie się po nim. Natomiast trzecia część gry całkowicie się odcięła od każdego elementu poprzednich części. Ten tytuł jest niesłychanie nieszablonowy. Weźmy prosty przykład. Porównajmy te największe polskie hity, powiedzmy *Two Worlds II* i *Dying Light.* Każda z tych gier lepiej brzmi po angielsku. A w wypadku *Dzikiego Gonu* jest odwrotnie. W to Polak po prostu powinien zagrać po polsku, bo gra brzmi fantastycznie. W obcych wersjach językowych giną pewne smaczki, których brakuje innym tytułom. Tam jest taki kawał dobrego scenopisarstwa i dialogopisarstwa, że to brzmi absolutnie kapitalnie. Ale prawdę mówiąc, *Wiedźmin 3: Dziki Gon* to wyjątek w skali globalnej, ponieważ oba dubbingi, angielski i polski, były na absolutnie wysokim poziomie.

Geralt w grze *Soulcalibur VI*. Wydawca Bandai Namco Entertainment

Źródło: https://www.youtube.com/watch?v=0S-uXOwrRYI [dostęp 03.03.2020], materiały PlayStation

---

Jako element unikatowy wielu recenzentów wskazywało również słowiańskość świata, który ukazano graczom.

To jest duży atut growego *Wiedźmina*. Książki Andrzeja Sapkowskiego, jak wiadomo, tej słowiańskości miały mniej i bardziej czerpią z opowieści arturiańskich, choć nie tylko. A tu pojawia się słowiańskość w pełnej krasie: król Popiel, dziady, język, istoty, które się tam pojawiają, i tak dalej. To prawdopodobnie najlepsza promocja naszej kultury, tego, co funkcjonowało w Polsce, co się wydarzyło, co czytaliśmy i w czym braliśmy udział. To atut tej produkcji. *Dying Light* mógł powstać pod każdą szerokością geograficzną, bo jest uniwersalny swoją opowieścią o zombie. Techland świetnie potrafi się wczuć w charakter i emocje amerykańskiego gracza. Dlatego też zrobili wcześniej świetny western. A to sztuka. Jakby ktoś nam powiedział, że na przykład Amerykanie robią grę o Powstaniu Warszawskim, tobyśmy powiedzieli: no nieee, no jak, pewnie zrobią coś z happy endem jak to Amerykanie. Ale wtedy to byłoby po prostu głupie. A Polacy zrobili grę

o westernie, teraz pokazują Amerykanom, jak wygląda ich wizja *Cyberpunka*. I to jest właśnie tajemnica sukcesu – wiele gier dopasowało się do rynku, później stały się hitami. Ale *Wiedźmin 3: Dziki Gon* postanowił się nie dopasowywać, tylko zrobić coś po swojemu. I dlatego twórcy osiągnęli sukces.

Sukces często wiąże się z obecnością w różnego rodzaju plebiscytach. We wrześniu 2019 roku brytyjski „Guardian" opublikował listę 50 najlepszych gier w historii, *Dziki Gon* znalazł się na piątym miejscu, za między innymi *Half-Life 2, Dark Souls 2* czy będącym na pierwszym miejscu *Minecraftem.* Czy tego typu plebiscyty są faktycznym miernikiem jakości tej gry? Czy lokata na liście „Guardiana" jest zasłużona?

Nie lubię się wypowiadać na temat takich plebiscytów, bo to jest zawsze mocno autorskie, każda redakcja ma zupełnie inne kryteria. Jeżeli chodzi o to, czy „Guardian" jest odpowiednim medium opiniotwórczym w zakresie gier, odpowiedziałbym, że nie. Natomiast jest na tyle mainstreamowy, na tyle znany, że dla wielu osób jest wyznacznikiem. Dlatego jeśli *Wiedźmin 3* jest na piątym miejscu, i to w takim gronie, to uważam, że jest to zaszczytne miejsce. Czy *Minecraft* jest najlepszą grą XXI wieku? Pewnie nie, natomiast jego wpływ na rynek jest ogromny i chyba kolejną grą tego typu jest dopiero *Fortnite*, który zmienia rynek gier wideo. Dlatego super, jeżeli osoby, które nic nie czytają o grach, widzą ten artykuł i to, kogo wyprzedziliśmy. A wyprzedziliśmy chociażby *Halo*, które Amerykanie wsadziliby co najmniej do pierwszej trójki, *GTA 5*, *Portal 2*, *Bioshock* i *Skyrima*, czyli gry, o których byśmy powiedzieli – to są absolutne hity i mają pewne miejsce w każdej pięćdziesiątce. A jednak to my z naszym *Wiedźminem* jesteśmy na piątym miejscu. Nie mamy co wybrzydzać, każdy z tej pięćdziesiątki jest wygrany na swój sposób.

W tego typu rankingach z reguły pojawiają się topowe tytuły, produkcje cieszące się nierzadko statusem kultowych. Czy Twoim zdaniem growy *Wiedźmin* jest takim tytułem? Czy stał się już marką?

Dla mnie punktem odniesienia w tej kwestii jest to, czy o grze powstają memy. Jak sobie na to spojrzymy, to w przypadku *Witchera* jest ich od groma. Jest chociażby słynny jednorożec, choć z Płotką zdecydowanie jest najwięcej memów. Myślę, że obecnie Geralt jest w ścisłym gronie bohaterów, którzy budzą największe wrażenie. Absolutnym wyróżnieniem było to, że pojawił się w grze *Soulcalibur VI*. A tam, pamiętajmy, pojawiały się same ikony. Link z *The Legend of Zelda* czy Darth Vader. Trzeba naprawdę ogromnie popularnej postaci, żeby inne firmy, zwłaszcza tak znane jak Namco Bandai, chciały wykorzystać wizerunek danego bohatera, uznając, że on może się przełożyć na sprzedaż. Sam grałem w *Soulcalibura* tylko z tego powodu, że tam był wiedźmin, i byłem ciekaw, jak się nim gra. Mam wrażenie, że nie tylko ja tak zrobiłem.

W takich okolicznościach być może łatwiej było podbić wirtualnemu Geraltowi rynek konsol przenośnych. *Switcher*, jak mówi się o grze na Nintendo Switch, odniósł spory sukces.

Prawdę mówiąc, zakładałem, że jeśli coś się pojawi od Redów na Switcha, to zdecydowanie będzie to *Thronebreaker*[131]. Ta produkcja jest po prostu bardziej w duchu tej przenośnej konsoli. *Dziki Gon* był za dużą i za ładną grą, technicznie to za wysokie progi dla tej konsolki. A tu niespodzianka. Gra ukazała się na Switchu i nadal wygląda świetnie. Pewnie nie będzie trafiała na tyle platform co *Skyrim*, ale też nie ma co się tak rozdrabniać. Nie zdziwię się, jeżeli *Dziki Gon* pojawi się na kolejne platformy. Może w formie jakiejś reedycji czy czegoś w tym rodzaju. Natomiast sam fakt, że jest zapotrzebowanie na to, by wirtualny Geralt pojawiał się wszędzie, gdzie to tylko możliwe, samo w sobie stanowi spore wyróżnienie. Wydaje mi się nawet, że choć *Skyrim* wciąż

prowadzi pod względem liczby sprzedanych egzemplarzy, to w kwestii znaczenia dla rynku gier to właśnie trzeci *Wiedźmin* byłby górą.

Porozmawiajmy chwilę o samym Geralcie. Co sprawiło, że jego postać tak dobrze odnalazła się w multimedialnej rozrywce?

Nie wiem, czy Geralt nie jest takim typem bohatera rodem z japońskiego RPG-a, być może nawet wpisuje się w ramy postaci z serii *Final Fantasy*. To gość, który zdecydowanie ma przeszłość, ale nie pamięta jej i dopiero poznaje. To popularny element, ale z reguły w komputerowych RPG-ach to gracz tworzy postać. Nawet jeśli jest wybrańcem, jak w *Morrowindzie*, to jednak i tak gracz decyduje, jak wygląda, skąd pochodzi i tak dalej. Pamiętajmy, że przecież właśnie taka była pierwotna wizja postaci w pierwszym *Wiedźminie* – bohater miał być zupełnie nowym wiedźminem. Natomiast w wypadku Geralta jest inaczej, wyjątkowo. Gracz otrzymuje bohatera właściwie określonego w całości. Oczywiście w jakiejś mierze decydujemy, jaką Geralt ma fryzurę, co nosi, albo czy jest bardziej pozytywny i dobry, czy negatywny. Ale to jest postać, jaką gracze otrzymali z jakimś bagażem doświadczeń, znajomości, dawnych historii. Bierzesz udział jako ten aktywny uczestnik rozgrywki, ale masz historię, która za tobą stoi. To nie jest postać znikąd. Myślę, że to ludzi mocno poruszyło. Poza tym jest to po prostu ciekawa postać. Po pierwsze, poniekąd potwór i mutant, a po drugie, jednak dobry człowiek, który zrobi wszystko dla swoich przyjaciół. Nie ma jakichś negatywnych cech, które można Geraltowi przypisywać, poza zbytnią uległością i pierdołowatością. Widać, że otaczające go kobiety manipulują nim, by uzyskać to, co chcą. Dotyczy to zwłaszcza Yennefer. Choć jest to w pewien sposób urokliwe, bo właśnie tak może przecież wyglądać życie. Sympatii przysporzyły mu też starania, by odzyskać utraconą córkę, dla której zrobiłby wszystko. Geralt może być odsądzany od czci i wiary, mogą go traktować jak potwora, ale często to właśnie on, mutant, jest najbardziej ludzki ze wszystkich postaci. To poniekąd dalekie echo *Blade Runnera* w wydaniu

książkowym i filmowym – i tam, i u Sapkowskiego, i u Redów, ludzie, obawiając się „potworów”, sami się nimi okazują.

Wspomniałeś o poświęceniu Geralta. W trzecim *Wiedźminie* mamy nawiązanie do struktury z sagi Sapkowskiego, gdzie Geralt robi wszystko, żeby poskładać swoją specyficzną rodzinę: odnaleźć Yennefer i Ciri, walczy o to. Jest to wpisanie się w uniwersalne i odczytywane na całym świecie wartości. Czy to też może wpływać na zrozumienie tej postaci?

Tak, jak najbardziej. Wiele gier wychodzi od takiego pomysłu – odnalezienie ojca, dziecka albo ukazanie relacji między kobietą a mężczyzną. Pytanie, co można dołożyć do tego podstawowego elementu. *Wiedźminowi* to się całkiem udało, mimo tego, że jest to opowieść drogi. Przecież bohaterowie ciągle zmierzają do jakiegoś miejsca. To świetny pomysł na historię. Potem następuje kulminacja, w końcu udaje się odnaleźć Ciri. I wtedy z jednej strony masz wrażenie, że się udało, cel został osiągnięty. Ale z drugiej zastanawiasz się, co twórcy zafundują ci teraz. Pamiętam, jak w trakcie bitwy w Kaer Morhen byłem pewny, że to jest finał gry. Myślałem: o rany, jaki finał, naprawdę świetny, Redzi zebrali wszystkie postaci w jednym miejscu. A tu się okazuje, że nie, tak naprawdę zostało jeszcze sporo do zrobienia i odkrycia w tej produkcji. Takie fałszywe zakończenie, które dało ludziom do myślenia, okazało się strzałem w dziesiątkę. Gracze uwielbiają, gdy w taki sposób robi się ich w konia. Zresztą twórcy doskonale wiedzieli, jak bawić się oczekiwaniami ludzi, i wyszli im naprzeciw. Tu nie ma jakichś niemiłych niespodzianek, ale koniec końców jest to uniwersalna opowieść, która wybrzmiała dopiero, gdy to wszystko obuduje się zadaniami pobocznymi. Dobrym przykładem jest zadanie z Krwawym Baronem, które obrazuje, czym *Wiedźmin* różni się od reszty komputerowych RPG-ów. To nie jest kolejny pająk do pokonania. Tu chodzi o tematy międzyludzkie, czasami dość ciężkie – w RPG nie jest to często spotykane.

Marcin Kosman, *Nie tylko Wiedźmin. Historia polskich gier komputerowych*, wydawnictwo Open Beta, autor okładki Michał „Śledziu” Śledziński – jedna z najważniejszych pozycji o polskiej branży gier

Źródło: fot. Patryk Młynek, z materiałów własnych autora

Zadanie z Krwawym Baronem było często nagradzane przez specjalistów od historii w grach. Jest to historia o patologicznej rodzinie, która stała się taką z przyczyn niekoniecznie od niej zależnych, między innymi wskutek wojny. Można odnieść wrażenie, że *Dziki Gon* był pierwszą grą tak mocno poruszającą kwestie rodzinne, ale też wpływu wojny na ludzką codzienność.

Bardzo bym chciał, żeby każdy fan *Wiedźmina* czy w ogóle osoba, która zapoznała się z tą historią, wyciągnęła z tego ważną lekcję. Nie wszystko jest zawsze czarno-białe. *Quest* z Krwawym Baronem najlepiej to pokazuje. Nawet jak nam się wydaje, że coś jest jednoznacznie dobre lub jednoznacznie złe, to tak naprawdę za wszystkim stoi jakaś historia.

Oglądając na przykład jakieś doniesienia w mediach – nigdy nie wiemy, jak to naprawdę wygląda. Czasem jest to druga strona historii lub nawet lata historii, które to wydarzenie poprzedzają. Myślę, żeby tę grę odebrać na innym poziomie niż taki podstawowy poziom odbioru, gdzie widać tylko białowłosego pogromcę potworów. Chciałbym spojrzeć na to wszystko szerzej. W taki sposób, by wybrzmiało przesłanie, że wzajemna niechęć ludzi do siebie, odseparowywanie innych ludzi i istot, zawsze źle się kończy. Koniec końców w *Wiedźminie*, jak i w życiu, chodzi o to, żebyśmy się wzajemnie dogadywali, próbowali ze sobą żyć, zamiast trwać w konfliktach.

Wspomniałeś, że Geralt przypomina japońskiego bohatera. *Wiedźmin 3* był bardzo popularny w Azji, mimo że rynki azjatyckie są trudną ziemią do zdobycia dla polskich twórców. Co pomogło przełamać tę barierę?

Myślę, że spore znaczenie mógł mieć design postaci. O tym się nie mówi, ale zwróćmy uwagę, że postaci wizualnie były niesamowicie zaprojektowane. Nie pamiętam zbyt wielu bohaterów z innych RPG-ów, to dość generyczny gatunek. Tutaj jednak, gdy myślimy o wiedźminie, to widzimy Geralta w jego uniwersalnej zbroi. To samo, gdy pomyślimy o Ciri, od razu widzimy ją w białej koszuli. Podobnie jest z Yennefer. Taka strategia jest popularna w japońskich RPG-ach. Jak myślisz o postaciach na przykład z *Final Fantasy 7* czy *8*, od razu przychodzi na myśl ich wygląd. Również dlatego, że tam stroje postaci się nie zmieniają. W wielu jRPG-ach do tej pory przyjmuje się taką strategię. Dlatego wizualna strona *Dzikiego Gonu* sprawia, że bohaterowie wyglądają trochę jak z jRPG-ów. Nie ma tutaj nikogo zakutego w zbroję, a takie elementy jak twarz, fryzura i oczy mają swój unikatowy charakter. Myślę, że to może być jeden z powodów sukcesu w Azji – wizualia i projekty bohaterów, ale i fakt, że bohater jest już zamkniętą sumą cech, a nie – jak to w cRPG – niezapisaną kartą, którą dostaje gracz.

Rozmawiamy o sukcesie, ale *Thronebreaker*, kolejna gra z wiedźmińskiego uniwersum, choć dobrze napisana, z interesującą historią, nie odniosła takiego sukcesu. Dlaczego?

Też mnie to zastanawia, wydawałoby się, że jeśli mamy tutaj Geralta i innych znajomych bohaterów, to ludzie będą chcieli eksplorować ten świat...

Ale Geralt pojawia się tam zaledwie epizodycznie!

Niby tak, ale on tam jest, co od razu komunikowano graczom. Choć może gdyby Geralt był na pierwszym planie, to gra poradziłaby sobie lepiej. Pamiętajmy, że tych gier, które sobie nie poradziły, było więcej – *Wiedźmin: gra przygodowa*, MOBA wiedźmińska, *Thronebreaker.* Tematy, które dzieją się przy głównych *Wiedźminach*, nie radzą sobie tak dobrze. Ludzie oczekują jednak od CD Projekt RED określonej efektowności i robienia dużych tematów. Nie wiem, jaka jest strategia twórców, ale jak na razie historia pokazuje, że to jednak muszą być duże produkcje. To właśnie takich tytułów oczekują gracze.

GERALT W MUZEUM

Wydawać by się mogło, że Geralt od CD Projekt RED będzie ostatnią inkarnacją popularnego bohatera. Nic bardziej mylnego. Po wiedźmina sięgnęli chętnie również naukowcy w Polsce i na przykład w Finlandii, próbując badać jego fenomen, a także rozkładając prozę Andrzeja Sapkowskiego na czynniki pierwsze. Powstało na ten temat wiele książek[132], zrealizowano niemało projektów naukowych, wiedźmin doczekał się również dedykowanej mu konferencji naukowej „Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni", która odbyła się w dniach 17–18 października 2014 roku we Wrocławiu. O prozie Sapkowskiego i samym Białym Wilku mówiło się i mówi w różnych środowiskach i miejscach. Na konwentach, spotkaniach w ramach imprez kulturalnych.

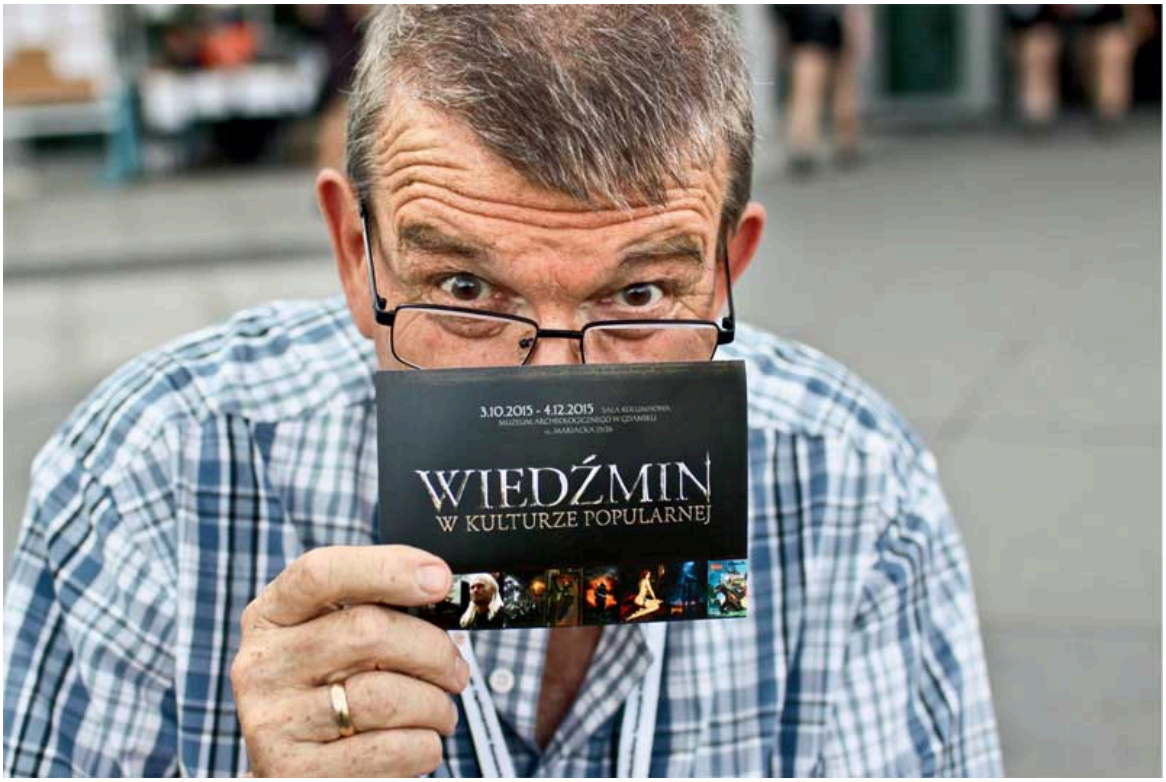
Kostium Pavetty, który w filmie nosiła Agata Buzek

Źródło: fot. Anna Gwoździ, zasoby Łódzkiego Centrum Filmowego i TVP SA, z archiwum Anny Gwoździ

---

W Muzeum Archeologicznym w Gdańsku od 3 października do 4 grudnia 2015 roku swoją ekspozycję miała wystawa *Wiedźmin w kulturze popularnej* autorstwa Anny Gwoździ, w ramach której zwiedzający mogli zobaczyć wydania książek całego świata, rekwizyty z filmu i serialu, prace grafików, a także wiele innych eksponatów. Na wystawie pojawili się między innymi Bogusław Polch i Maciej Parowski, przedstawiciele SuperNowej oraz zespół Percival Schuttenbach. Była to pierwsza forma muzealnej ekspozycji fenomenu Geralta, ale prawdopodobnie nie ostatnia. Na przełomie 2020 i 2021

roku w Łodzi ma powstać Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej, gdzie kluczową rolę będzie odgrywać właśnie białowłosy wiedźmin, oprowadzający zwiedzających po obiekcie, a przy okazji tłumaczący kulisy powstawania gier.



Za ulotką gdańskiej wystawy kryje się jeden ze znamienitych gości – Maciej Parowski

Źródło: fot. Anna Gwoździ, z materiałów Anny Gwoździ

WIEDŹMIŃSKI ŚWIAT BUDZI WYSOKIE OCZEKIWANIA

Rozmowa z Anną Gwoździ, kuratorką
i organizatorką pierwszej wystawy
muzealnej poświęconej wiedźminowi

Organizatorka wystawy Anna Gwoździ

Źródło: fot. Michał Kotarbiński, z archiwum Anny Gwoździ

Skąd wziął się pomysł na wystawę o wiedźminie?

Pojawił się dość zabawnie, zapoczątkowało go skrzętne omijanie nazwiska „Sapkowski” na listach audiobooków. Na co dzień zajmowałam się projektami lokalnych instytucji kultury. Ten miesiąc był spokojniejszy, przy obróbkach w pracowni miałam okazję do przesłuchiwania książek. *Wiedźmina* nie chciałam, opowiadania i sagę czytałam „pół życia wcześniej”, w liceum biegałam do księgarni, kiedy kończył mi się tom, teraz obawiałam się zepsucia wspomnień drugim, krytycznym odbiorem. Tyle że audiobooki w pracowni też mi się kończyły, zamiast biegać, uznałam, że przesłucham krótki fragment.

Co się wtedy zmieniło?

Może odkryłam nowe aspekty tych opowieści? Być może za sprawą doskonałej jakości nagrań znowu uległam czemuś, co przypominało *binge-watching*, czyli nieustanne pochłanianie na przykład odcinków seriali. Wtedy z takim zaangażowaniem zaczęłam słuchać tych audiobooków. Tyle że miałam za sobą już inne doświadczenia – studia na ASP, kulturoznawstwie – miałam nowe środki i narzędzia, by przyjrzeć się nie tylko samej treści, ale i całemu zjawisku *Wiedźmina*. Jednym z pierwszych podjętych przeze mnie tropów były okładki książek i audiobooków. Część wywarła na mnie duże wrażenie, z przyjemnością przeglądałam prace graficzne, wychwytywałam ich odniesienie do tekstu lub wręcz przeciwnie, ich autonomię w obliczu prozy Andrzeja Sapkowskiego. Wśród twórców zaczęły mnie zaskakiwać kolejne znane nazwiska. O, proszę, ta osoba również się zajmowała Białym Wilkiem? Niekiedy myślałam sobie: ależ bym tę kreskę zobaczyła na żywo. A czasami mocno się wkurzałam, bo jakość grafik dostępnych w sieci była tragiczna. Szykowałam kawę i szperałam dalej.

Długo trwały te poszukiwania?

Nie pamiętam dokładnie, ale to chyba nie był zbyt rozległy proces. Kolejne odkrycia, pokazywałam Grześkowi, mojemu mężowi. Na moje „patrz i podziwiaj” odpowiedział... identycznie i zapoznał mnie z wiedźmińskimi grami. Wtedy zaczynałam rozumieć stwierdzenie, że gry to też sztuka. I przestałam narzekać na siedzenie Grześka przed konsolą. Oczywiście pod warunkiem, że grał w *Wiedźmina* [śmiech]. W ten sposób szukanie nowych wiedźminaliów stało się czymś w rodzaju hobby. Po jakimś czasie mąż, który ma niezwykłą wręcz umiejętność krystalizowania sytuacji, gdy siedzieliśmy w aucie i słuchał mojej kolejnej opowieści, stwierdził wprost: „opowiedz o tym innym – zrób wystawę”. I tak się zabrałam do pracy.

Ile trwało zebranie wszystkich eksponatów i przygotowanie samej wystawy?

Biorąc pod uwagę liczbę twórców, do których trzeba było dotrzeć, tempo prac było zawrotne. Na starcie nie miałam osoby mogącej mnie zapowiedzieć komuś, żebym mogła się łatwiej przebić do niektórych nazwisk. Sporo zachodu zajęło również ustalenie właścicieli praw autorskich do potencjalnych eksponatów. Wtedy zaczęłam rozsyłać maile. Krótkie, może pięć zdań opisu, jeden równoważnik zdania w postaci „maj, w Trójmieście". Wiedziałam, że moi adresaci nie będą mieli czasu czytać dogłębnego opracowania tematu i trzeba ich porwać przede wszystkim pomysłem. Co ciekawe, już po wernisażu doszło do mnie kilka relacji z pierwszych przemyśleń odbiorców mojej wiadomości. Zdawkowość została potraktowana zarówno jako przejaw nonszalancji, jak i była skwitowana krótko: „no, idiotka" [śmiech]. W każdym razie koncepcja wypaliła, przychylność i wsparcie korespondentów naprowadziły mnie na kolejne fakty i zaangażowane osoby. Jedynie znikoma część zapytań pozostawała bez odzewu. A potem zaczęło się zbieranie tego wszystkiego. W efekcie za eksponatami przejechałam kilka tysięcy kilometrów, wysłałam kilkanaście tysięcy maili (już obszerniejszych), zeskanowałam ponad setkę okładek książek, a przy tym poznałam fantastycznych ludzi. Kubki wypitej kawy przestałam liczyć po pierwszym tygodniu [śmiech]. Natomiast wszystkie przygotowania trwały blisko rok. Dlatego też nie udał się pierwotny zamysł, żeby otwarcie wystawy zbiegło się z premierą gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*. Skala przedsięwzięcia okazała się po prostu zbyt duża.

Baner wystawy *Wiedźmin w kulturze popularnej*

Źródło: z archiwum Anny Gwoździ, opracowanie PhotoGraphica Studio Kreacyjne

---

Czy któryś z eksponatów miał dla Ciebie szczególne znaczenie?

Nie sądzę. Od początku istotą był dla mnie zrównoważony całokształt, przemawiający do widza wielogłosem, różnorodnością środków wyrazu. Wiedźmin w kulturze popularnej. Fenomen. Lubiłam pytać zwiedzających, które medium dotarło do nich najmocniej. Czytali książki, komiksy, oglądali prace graficzne, rzeźby, film i serial, słuchali audiobooków, muzyki skomponowanej na kanwie tematu, zanurzali się w gry planszowe, gry wideo, RPG, LARP. Pytałam, czy znają wydania kolekcjonerskie, opracowania naukowe, czy sami tworzą *cosplay*, *fan art* lub inne produkcje fanowskie. Zależało mi na zestawieniu wszystkich elementów jako całości.

Domyślam się, że zebranie wszystkich wiedźmińskich perełek nie zawsze było proste. Co było najtrudniejsze w zdobyciu?

Nadal wspominam wielotygodniowe poszukiwania obiektów sprzed lat, na przykład serialowych kostiumów. Udało się odnaleźć wyposażenie kilku postaci, mniej lub bardziej kompletne. Gruntownie przetrząsaliśmy

różne magazyny, hale z alejkami wieszaków. Gdy udało nam się pozyskać 23 elementy stroju, odczuliśmy wielką satysfakcję, ale przy okazji zdaliśmy sobie sprawę z zabawnego pecha. Nigdzie nie było butów, które na planie nosił Michał Żebrowski. Jak ja pokażę bosego Geralta na środku sali? Szaty Calanthe były okazałe i skompletowaliśmy je co do rękawiczki, ale zabrakło czegoś o nazwie nałęczka. Skąd wziąć „jakby welon z golfem” z fotosu? Przecież nie pójdę do najbliższej krawcowej, bo nałęczka to krój średniowieczny. Zawarte wtedy znajomości pod kątem szycia historycznego trwają do dziś [śmiech]. Oryginalne albo skrupulatne w przedstawieniu – to motto dotyczyło całej wystawy. Uzupełnialiśmy detale, ale nie wszystko się od razu udało. Dotkliwie odczuliśmy brak filmowych mieczy i medalionu. Ich poszukiwania skończyły się fiaskiem.

Tak prezentowała się wiedźmińska wystawa w 2015 roku

Źródło: fot. Anna Gwoździ, z archiwum Anny Gwoździ

Jak sobie z tym poradziłaś?

Ostatecznie dotarliśmy do kuźni obsługującej produkcję filmową. Panowie pamiętali miecze, popatrzyli na nas ze zrozumieniem

i przystąpili do pracy. Oręż odbierała moja mama. Pamiętam, jak jej tłumaczyłam: „Mamuś, ten pan brzmi bardzo sympatycznie, umówicie się na trasie na Hel, tu masz kopertę – jeden miecz odbierasz na potwory, drugi na ludzi...”. Po drodze napotkaliśmy też inne problemy. Na przykład solidnie nakombinowaliśmy się ze wstawieniem gigantycznej, ponadtrzymetrowej rzeźby Geralta, którą wykonał zespół Tomka Radziewicza i Ścibora Teleszyńskiego. Wnosiliśmy ją przez za małe drzwi. Pamiętam też radość mojego męża, gdy odbierał swój egzemplarz edycji kolekcjonerskiej *Dzikiego Gonu*, oraz jego minę, gdy dowiedział się, że jego konsola spędzi najbliższe dwa miesiące na wystawie i z grania nici. Dość łatwo przyszło zdobycie słynnej grudniowej „Fantastyki” z 1986 roku, znacznie trudniej było za to z grą wyobraźni z 2001 roku. Natomiast każde znalezisko, które było jakimś prototypem lub też nie zostało nigdy opublikowane, utwierdzało nas w poczuciu dobrej roboty. To wszystko nie udałoby się bez wsparcia artystów i twórców, którzy udostępnili nam swoje prace i kierowali do kolejnych osób. Ogromnie dziękuję zarówno za eksponaty, słowa wsparcia. Nie udałoby się również bez grupy wolontariuszy i dzielnych praktykantów, a wyrozumiałej rodzinie to już w ogóle pomnik się należy.

Zdobyłaś mnóstwo eksponatów, ale to przecież niejedyny element tworzenia wystawy. Jest jeszcze sama kwestia miejsca. Czy z tym były jakieś trudności?

Miałam mały i zwrotny zespół profesjonalistów, entuzjastów i praktykantów. Działaliśmy z pełnym zaangażowaniem, sądzę, że ciesząc się tym, co budujemy. Od początku trzymałam się koncepcji miejsca korelującego z tematem. Dostawałam sygnały, że wystawa byłaby mile widziana w pomieszczeniach targowo-ekspozycyjnych pobliskiego stadionu. Miałam dobre układy z kilkoma instytucjami kultury, ale to wciąż nie było to. Na pierwszą potencjalną siedzibę wybrałam średniowieczną basztę. Cudowną, jednak trudną pod względem opracowania wystawienniczego. Równolegle lawinowo

postępowały potwierdzenia i zaproszenia od „wiedźmińskich twórców”. Stało się jasne, że się nie pomieścimy. Razem z zespołem wędrowaliśmy z przymiarkami między innymi po rozległych terenach XIX-wiecznych fortów i świeżo otwartych do zwiedzania piwnicach jednego z istotniejszych muzeów w Gdańsku. Zdecydowaliśmy się na drugą opcję, dużo energii wkładając zarówno w negocjacje, jak i opracowanie systemu ekspozycyjnego wśród ścian, których nie można w żaden sposób naruszyć – nawet wbijając jeden gwóźdź.

Dlaczego zdecydowałaś się akurat na takie miejsce?

Dla mnie wnętrza same w sobie były elektryzującą podróżą w inną epokę, możliwość wpuszczenia wiedźmińskiego uniwersum w tę architekturę, sklepienia, plątaninę pomieszczeń, odnóg i zaułków, obietnica eksponatów wśród światełek w półmroku... Ta wizja uwiodła mnie, całą drużynę partnerów projektu chyba również. Pomimo zgody dyrekcji, przygotowania zostały gwałtownie wstrzymane.

Udało się coś wynegocjować?

Podjęłam się dalszych ustaleń, ale z czasem odpuściłam, dotkliwie rozumiejąc skostniałość struktur muzeum. Nie mieliśmy miejsca, więc traciliśmy ustanowiony wcześniej termin. Morale spadło, straty powstały na wielu płaszczyznach. Zawiesiliśmy ustalone rezerwacje, co wzbudzało niepewność, czy uda nam się sprowadzić eksponaty z Warszawy, muzealia z Łodzi, znaleźć odpowiednią lukę w trasie koncertowej zaproszonego zespołu i tak dalej. Transporty, diabelnie trudne do uzyskania ubezpieczenie wszystkich sprowadzanych przez nas obiektów, tak szczegółowe, że wymagające deklaracji, kto gdzie jedzie, jakim autem i co trzyma w rękach – to wszystko stanęło pod znakiem zapytania. Obawialiśmy się, że partnerzy wycofają się z projektu. Dalsze trzymanie się koncepcji spójności miejsca z tematem wiązało się z coraz droższymi i nieosiągalnymi miejscami. Było wiele pozornie świetnych miejsc, ale odległych od aglomeracji, zbyt słabo skomunikowanych.

W Trójmieście znalazłam intrygujące pustostany, pozornie dobrze zachowane, urokliwe fasady, tyle że w środku rozsypka na całego. Miałam obawy, że i projekt się posypie. Poratował mnie, ponownie, mąż, który działał w bractwie rycerskim. Nakierował mnie na odpowiednie osoby, razem szukaliśmy miejsca. W wybranej instytucji przeważały otwarte umysły, chętne do dogłębnego analizowania projektu. Było sporo kompromisów, cała wizja wystawy uległa uproszczeniu, zamiast wędrówki przez zakamarki uniwersum i czegoś, co roboczo nazwałabym choreografią miejsca, rozlokowaliśmy *Wiedźmina* w Sali Kolumnowej Muzeum Archeologicznego w Gdańsku. Ani dużej, ani małej, około 120 mkw., podzielonej na relatywnie proporcjonalne sektory względem chronologii i poszczególnych mediów.

Czy ktoś z artystów związanych z *Wiedźminem* Ci pomagał?

Wsparcie było ogromne i boję się, że kogoś pominę. Muszę wspomnieć tutaj wspaniałych, już niestety nieżyjących: Maćka Parowskiego i jego ogromną przesyłkę materiałów archiwalnych, liczne opowieści, konsultacje i anegdoty, jak na przykład o smoku, który służył łuczniczce za zapalniczkę do strzał, a także Bogusława Polcha – autora wspomnianej łuczniczki i pierwszego komiksowego wizerunku Geralta oraz wielkiego miłośnika aut (a dokładniej to jednego ukochanego auta). Potrafił nas rozbawić, wyczuwając momenty przestoju w pracach, podtrzymywał na duchu. Dzięki Sopockiemu Domowi Aukcyjnemu poznałam Wojciecha Łowickiego, który wie chyba wszystko o wszystkim i wszystkich związanych z komiksami w Polsce. Marzena Kłos z wydawnictwa SuperNowa pomogła mi namierzyć nawet najbardziej egzotyczne wydania *Wiedźmina* i powiązać tytuły w egzotycznych językach z ich pierwotnym brzmieniem. Tomek Piorunowski udostępnił nam swoje prace i szkice. Tomek Tinc z CD Projekt ze wsparciem Augusta Mierzejewskiego wykazywali ogromną cierpliwość, znajdując w wirze przygotowań do premiery gry choć po

kwadransie na spotkania i konsultacje, bo ja w danej chwili na już potrzebowałam „drobiazgu”, który dla wystawy stanowił kamień milowy. Chciałabym wspomnieć też o liderach SuperNowej i Fonopolis, panowie Wojciech Płotek i Błażej Kukla wykazali życzliwe i pragmatyczne podejście wobec ogromu przedsięwzięcia, a także zaangażowali się z ciekawymi inicjatywami dla zwiedzających. Wspierała mnie także ekipa Platige Image, twórcy filmu i serialu, Telewizja Polska, Łódzkie Centrum Filmowe. W trakcie wystawy odbył się wspaniały koncert zespołu Percival [projekt historyczny zespołu Percival Schuttenbach – przyp. autora]. Projekt wspomagali również przedstawiciele Witcher School, badacze popkultury z Wrocławia czy ekipa *cosplayerów* i twórców niezliczonych *fan artów*. Nie udałoby się bez dzielnych wolontariuszy i praktykantów.

Jak właściwie wyglądała wiedźmińska wystawa?

Gdy wchodziło się do sali, to już na początku pierwsza rama po lewej stronie zawierała pożółkłą „Fantastykę” z TYM opowiadaniem. Obok, na równie pożółkłej kartce, list pisany na maszynie, „Odsyłam tekst, cały...”, wymiana korekt i uwag, charakterystyczna zamaszysta parafka pisarza. Jeszcze mała książka, okładka kipiała wyraźnym, fantastycznym splendorem lat 90., to były opowiadania wydane przed zawiązaniem współpracy AS-a i SuperNowej. Kolejna rama zawierała oryginał pierwszego rysunkowego wizerunku Geralta. Jeśli widz miał ochotę rozpocząć zwiedzanie od przeciwległej strony, tuż przy wejściu czekało stanowisko gracza. Duża tablica postaci, wybranych scen z gry, na monitorze urzekający *cinematic* autorstwa Platige Image, gablota wszystkich drobnych skarbów edycji kolekcjonerskich gry. W głąb pomieszczenia pozostałe znaleziska, pozyskane od twórców, wypożyczone z kilku firm, wydawnictw i instytucji z Polski. Wszystkie elementy wymagały wielowymiarowej ekspozycji, fenomen kultury popularnej staraliśmy się krystalizować poprzez umieszczenie na sali 119 obiektów. Zapraszaliśmy również na koncert Percivala, prelekcje

z badaczami kultury, spotkania z twórcami, pokaz *cosplay* i wspólną grę przy podpłomyku i trunku.

Czy w trakcie trwania wystawy zdarzyło się coś, co Cię zaskoczyło?

Do współpracy przy wystawie przystąpili uznani artyści, szczególnie cieszył mnie poziom oryginalnych prac, wyciągniętych dla nas z szuflady alternatywnych konceptów. Proponowaliśmy porównanie fabuły, prześledzenie transformacji wybranych wątków, wiedzę przekazaną od zaproszonych przez nas twórców. W trakcie spotkań ze zwiedzającymi dostawaliśmy kolejne perełki, spostrzeżenia godne eksploracji. Przykładowo, dopóki nie zagościła u nas pewna dziewczyna o imieniu Asia, wydawało mi się, że aktywizujemy wszystkie zmysły, otóż nie. Wyjęła flakonik własnoręcznie robionych perfum, chyba nie muszę mówić z jaką kompozycją zapachową. Jeden z chłopaków znał audiobooki, do których nie dotarliśmy w trakcie własnych poszukiwań, ktoś inny połączył ilustracje z komiksu z topografią terenu w konkretnym miejscu Polski. Goszczenie dużej grupy zainteresowanych tematem było fenomenalne, choć i trudne, jako że wiedźmiński świat budzi wysokie oczekiwania. Mieliśmy do zaproponowania „wszystkiego po trochu" z gatunku szalonego, wysublimowanego zbieractwa, analizy kolejnych lat wzrastającej popularności tematu.

Czy w ramach przygotowań do wystawy kontaktowałaś się z Andrzejem Sapkowskim?

Wielokrotnie słyszałam wypowiedzi AS-a o istocie jego twórczości wobec postępujących „adaptacji". W moim rozumieniu świadczą o tym, że wszelkie prace na jego materiale są sprawą czy też kreacją osób opracowujących. Nie oponował, nie był też zainteresowany uczestnictwem ani odnoszeniem się do mojego projektu, czyli podsumowania wszystkiego, co wzięło swój początek z opowiadań i sagi. Za klamrę do tego rozumowania uznaję odpowiedź na moje

zaproszenie, komunikat zwrotny był krótki i brzmiał mniej więcej tak: „A co ja w Gdańsku będę robił? Na ryby jadę”. W tych słowach nie było przekory, nie odczytałam tonu jako próby spławienia mnie. Ot, autentyczna, bezpośrednia konkluzja. W głowie wertowałam dostępne opcje... Co AS miałby robić?! No przecież nie wstawię go w gablotę. Chwyciłam się tych ryb, choć wyznam, że nie wiem, jakie na Pomorzu dobrze biorą. Próby przekonania pisarza zaowocowały moją korespondencją ze związkiem rybackim, któremu serdecznie dziękuję za wsparcie i wyrozumiałość wobec niecodziennej prośby.

Pamiętam doskonale wiele eksponatów, wśród nich okładki z różnych wydań. A co najbardziej zaskakiwało odwiedzających wystawę?

Cieszę się, że zwróciłeś uwagę na przekłady, chciałam pokazać jak intensywnie ta literatura krąży po świecie. Długo opracowywaliśmy temat sztuki słowa, kunsztu zachodzącego na poziomie liter jako samoistnej materii. W efekcie było zdziwienie, odkrywanie węgierskiego *Vajak: A vegzet kardja* czy koreańskiego *Weecheo: Wonmyeongeui geom*. Wiem też, że wielu fanów zaskoczyło oszczędne podejście w prezentacji gry. Staraliśmy się zachować proporcje wystawy, każda z części gry wideo potraktowana była jako osobne dzieło i tym sposobem interaktywny Geralt wraz ze stanowiskiem gracza rozgościł się na blisko połowie sali. W pamięci utkwiły mi również szkliste oczy widowni przy *Wilczej zamieci* w trakcie wernisażu.

Od wystawy minęło kilka lat, ale o Geralcie nadal jest głośno. Planujesz kolejną wystawę?

Tak, myślę o tym. Mam nadzieję, że wszystko się powiedzie.

W trakcie prac nad wydarzeniem miałaś okazję prześledzić ponad trzy dekady wiedźmińskiej historii. Na czym Twoim zdaniem polega fenomen Białego Wilka?

Wciąż go poznaję i wciąż pozostaje w tym coś nieuchwytnego.

WIEDŹMIN NA SCENIE

Nieco później miłośnicy białowłosego zabójcy potworów mogli zachwycać się muzycznym widowiskiem *Wild Hunt Live* zespołu Percival Schuttenbach, który od roku 2018 koncertuje z utworami z gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, łącząc elementy muzyczne z projekcjami multimedialnymi i elementami teatralnymi. Zrealizowany z rozmachem projekt cieszy się dużym zainteresowaniem słuchaczy i wciąż dociera w nowe miejsca na świecie. Jest też cały czas rozwijany i za każdym razem przyciąga wielu fanów zespołu i samej gry. Widowisko zyskało uznanie w Polsce i za granicą[133], a poza samą muzyką Percivala Schuttenbacha chwalone są elementy teatralne, obrazujące nie tylko epizody z gry, ale również specyficzny folklor ukazany w produkcji CD Projekt RED. Nie jest to jednak widowisko promujące stricte grę, to przede wszystkim wydarzenie kulturalne, cenione za kunszt muzyczny i niesłychaną energię, jaką emanują artyści, oraz za połączenie wielu rodzajów sztuki.

Percival Schuttenbach w trakcie multimedialnego show *Wild Hunt Live* w Berlinie

Źródło: fot. materiały zespołu Percival Schuttenbach

Muzyka okazała się zresztą jedną z przestrzeni, gdzie popularność *Dzikiego Gonu* bardzo mocno dała o sobie znać. Tuż po premierze „trójki" artyści z całego świata zaczęli publikować swoje wersje *Wilczej zamieci*, piosenki wykonywanej przez bardkę Priscillę. Jedną z bardziej znanych artystek jest meksykańska wokalistka Malukah, która zaśpiewała utwór w języku angielskim. Ponieważ w grze piosenka brzmiała w różnych wersjach językowych, w Internecie można znaleźć jej covery po niemiecku, francusku, portugalsku, rosyjsku, japońsku, no i oczywiście po polsku i angielsku. Szybko pojawiły się również utwory inspirowane samym *Dzikim Gonem*. Gavin Dunne w ramach swojego projektu *Miracle of Sound* nagrał kilka utworów inspirowanych grą, w tym *Lady of Worlds* poświęcony postaci Ciri. W ślad za nim poszli inni artyści, głównie związani z muzyką irlandzką lub celtycką. Muzyczne efekty fascynacji *Wiedźminem* pojawiły się również w Polsce. Raper MC Sobieski jeszcze przed premierą *Dzikiego Gonu* rozpoczął publikowanie pojedynczych utworów w serwisie YouTube

poświęconych poszczególnym elementom z uniwersum Białego Wilka. Piosenki traktują o motywach z gry, ale również znanych z sagi i opowiadań. Całość została opublikowana w formie płyty *The Witcher* i jak dotąd jest to jedyny przykład rapu o białowłosym zabójcy potworów.

Kolejną przestrzenią, do której zawitał Geralt z Rivii, okazał się teatr. W listopadzie 2015 sceniczną adaptację losów wiedźmina zapowiedział... Tomasz Karolak, reklamując wznowienie działalności swojego teatru IMKA. Spektakl miał wyreżyserować Paweł Świątek, jednak do realizacji projektu nie doszło. To, czego nie zrobił Karolak, udało się Teatrowi Muzycznemu w Gdyni, który powierzył reżyserię i adaptację przygód wiedźmina Wojciechowi Kościelniakowi, aktorowi i wybitnemu reżyserowi, mającemu na swoim koncie sukcesy teatralne oraz słynącemu z wizjonerskiego i bezkompromisowego podejścia do idei teatru i sztuki adaptacji. Jego spektakle, w tym między innymi *Lalka*, *Chłopi* czy *Idiota* cieszyły się niezwykłym uznaniem. Przy *Wiedźminie* obawiano się jednak tego, że... miał to być musical, czyli coś, czego polscy fani wiedźmina raczej się nie spodziewali. Wcześniejsza adaptacja muzyczna, czyli rock opera rosyjskiej grupy ESSE, była jednak zupełnie inną formą, a przy tym stanowiła całkowicie autorskie przedsięwzięcie muzyków, nie dotarła również do wielu miłośników Białego Wilka w Polsce. Tymczasem w Gdyni postanowiono zrealizować ogromną produkcję teatralną z librettem opartym na fragmentach opowiadań Sapkowskiego. Szczególnym zainteresowaniem cieszył się oczywiście casting do głównej roli. Przesłuchano kilkuset kandydatów, wybierając ostatecznie Modesta Rucińskiego i Krzysztofa Kowalskiego. Mieli wcielać się w Geralta na zmianę.

Artyści stworzyli spektakl refleksyjny i mocno koncentrujący się na wątku przeznaczenia.

Prapremiera musicalu *Wiedźmin* odbyła się 15 września 2017 roku i została przyjęta entuzjastycznie. Recenzenci wskazywali na olśniewające efekty wizualne, znakomitą adaptację i pomysł na spektakl Wojciecha Kościelniaka. Podkreślano autorskie, ale odpowiednio wyważone podejście do oryginału, wskazując, iż artyści stworzyli spektakl refleksyjny i mocno koncentrujący się na wątku przeznaczenia. Chwalono oprawę muzyczną i Modesta Rucińskiego w roli Geralta (Krzysztof Kowalski występował dopiero w późniejszych spektaklach), szczególnie zaznaczając relację między nim a Płotką (w tej roli Renia Gosławska), a także kreację Jaskra (Jakub Badurka). Co ciekawe, spektakl grany jest do dziś i widzowie z całej Polski przyjeżdżają, by przekonać się, jak wygląda i brzmi musicalowy Biały Wilk.

Geralt na deskach Teatru Muzycznego w Gdyni. *Wiedźmin*, spektakl w adaptacji i reżyserii W. Kościelniaka

Źródło: fot. Przemysław Burda

Innym, dość ciekawym projektem powstałym na fali popularności *Wiedźmina* jest krótki film *Dwa miecze i amulet* Grupy Filmowej

Darwin[134] opublikowany na YouTubie we wrześniu 2017 roku. Popularni internetowi twórcy zaprezentowali pastisz fikcyjnej „ekranizacji z 1993 roku przygód dwójki wiedźmaków – Wojtka i Benedylberta ze szkoły Dzięcioła”. Jest to obraz pełen gagów, amuletów i mieczy (oczywiście), z bohaterami przypominającymi wyglądem (a jakże) białowłosego Geralta, nawiązujący do ekranizacji Marka Brodzkiego oraz innych tekstów kultury. Wszystko zrealizowano w konwencji parodii, trzeba przyznać nader sprawnej i, co najważniejsze, zabawnej.

SZUKAJĄC WIARYGODNEGO BOHATERA

Rozmowa z Wojciechem Kościelniakiem, aktorem i reżyserem teatralnym, adaptatorem i reżyserem musicalu *Wiedźmin*

Wojciech Kościelniak

Źródło: fot. Renata Kościelniak, z archiwum Wojciecha Kościelniaka

---

Skąd pomysł na musical o wiedźminie?

Musical to taki gatunek, który „lubi” wyrazistość. Ponieważ jest masowy, potrzebuje fabuły silnej, intensywnej, o mocno zarysowanych postaciach. Dlatego w musicalu doskonale odnajduje się chociażby świat

magii, gdyż jest soczysty, wyrazisty i charakterystyczny. Można powiedzieć nawet szerzej – to wszystko, co znajdziemy w kinie mainstreamowym, pojawia się również w musicalu. Różni się oczywiście sposób tworzenia. Wiedźmin jest tego dobrym przykładem. Oprócz tego mamy uniwersalnego superherosa, który pozostaje polskim bohaterem. To ważne, również dla widza, że nie będzie znowu oglądał na przykład Spider-Mana albo Batmana. Zamiast tego zobaczy bliższego mu kulturowo Geralta, który potrafi być równie ciekawy i barwny. Dzięki temu może nastąpić łatwiejsza identyfikacja widza z protagonistą. Takie elementy stymulujące identyfikację widza z postacią powinny być w musicalu, bo właśnie wtedy wspomniana postać staje się bardziej wiarygodna. Poza tym, jeśli mamy już takiego bohatera, to daje on szansę twórcom na formę ciekawej i widowiskowej wypowiedzi. Kolejnym powodem, dla którego chcieliśmy zrobić ten musical, jest świat wiedźmina, pełen magii, potworów, baśniowości. To pełnoprawne uniwersum fantasy, dające olbrzymie pole do popisu ludziom przygotowującym inscenizację. W teatrze musicalowym istotne jest, by każdy spektakl miał atrakcyjną i nietuzinkową oprawę. Przy *Wiedźminie* zaistniała szansa na różnorodną i nieoczywistą scenografię. Raz pojawia się las, innym razem jesteśmy w pałacu. Ta zmienność dla współczesnego widza – wychowanego na filmach pełnych rozmachu – jest istotna. Oczywiście, kolejną kwestią jest to, że *Wiedźmin* to przedstawiciel literatury popularnej, co ma znaczenie przy finansach. Najprościej mówiąc, chodzi o to, że jeśli dyrektor teatru inwestuje ogromne pieniądze w przygotowanie premiery, to chce mieć pewność, że widzowie na to przyjdą i teatr zarobi. Jeśli się płaci za kompozycje, za scenografie, piosenki, scenariusz, reżyserię i te wszystkie rzeczy, to przedsięwzięcie powinno być rentowne. Jeśli na widowni zasiądzie zaledwie kilkanaście osób, to po co robić taki spektakl? Oczywiście, ta sytuacja nie dotyczy sztuki eksperymentalnej, bo tam liczy się forma i przekaz, czysta sztuka niezależna od widowni. Ale musical musi się sprzedać. Jeśli na widowni są pustki, to mamy do czynienia z klęską.

Podkreśla Pan rolę finansów. Czy biorąc pod uwagę możliwości budżetowe polskich teatrów, *Wiedźmina* można określić mianem superprodukcji?

Myślę, że tak. Budżet był naprawdę spory, prawdopodobnie nawet więcej niż milion złotych. Oczywiście, mamy w Polsce teatry, których produkcje są droższe, na przykład Teatr Roma w Warszawie. Natomiast Teatr Muzyczny w Gdyni, gdzie realizowany był spektakl, jako jeden z niewielu w Polsce również potrafi zapewnić reżyserowi odpowiednie środki finansowe, by widz mógł otrzymać widowisko na wysokim poziomie. Mogliśmy sobie pozwolić naprawdę na wiele.

Pamięta Pan dokładnie, kiedy pojawił się pomysł na ten musical?

To było tuż po premierze *Złego*, którego realizowaliśmy również w Gdyni. Czyli w 2015 roku. Dyrektor tamtejszego teatru, Igor Michalski, zaproponował, żebyśmy dalej współpracowali. Wtedy zaczęliśmy się zastanawiać nad tym, jaki spektakl moglibyśmy zrealizować. Należało wziąć pod uwagę, że widownia Teatru Muzycznego została przebudowana i mieści się na niej około 1200 osób. To ogromna przestrzeń. Dlatego trzeba było znaleźć tytuł, który będzie bezdyskusyjny. Wzbudzi zainteresowanie i ciekawość. To spore ograniczenie. Szukaliśmy czegoś nośnego. Wtedy pomyślałem, że z tego powodu oraz z uwagi na konstrukcję opowieści *Wiedźmin* byłby ciekawą opcją. Może na początku nieoczywistą, ale da się wyodrębnić historię Ciri, a do tego opowiedzieć historię Geralta w nieco inny sposób, choć pozostający w zgodzie z wizją Andrzeja Sapkowskiego.

***Wiedźmin* to dynamiczny musical zrealizowany z dużym rozmachem, skomplikowaną choreografią i piękną muzyką. Jak pracuje się nad takim rozbudowanym projektem?**

Zarządzanie takim projektem jest skomplikowane, ale bardzo ciekawe. Jednak żeby to wszystko mogło dobrze funkcjonować, ten, który dowodzi tym przedsięwzięciem, musi sam dać przykład. Wierzę

w takich „dowódców”, którzy rozmawiają z aktorami. Nie przemawia do mnie słowna agresja, strofowanie i krzyczenie na aktora. Wiara w to, że ludzie, którzy pojawiają się na scenie, chcą jak najlepiej i czasami po prostu potrzebują czasu, by odnaleźć w sobie daną rolę, to podstawa. To dotyczy również ekipy realizatorskiej. Jeśli wiem, że ci ludzie chcą, to wtedy kluczem jest dobra komunikacja i ustalenie pewnej wizji, wokół której wszyscy się poruszamy. Jednak przy tak wielkim przedsięwzięciu teatralnym jak *Wiedźmin* kluczowe jest również zdecydowanie reżysera. Trzeba wiedzieć, czego się chce, i przedstawić swoją wizję całej ekipie. Nie można stanąć i powiedzieć wszystkim: po prostu grajcie, bo wtedy nie osiągnie się tego upragnionego celu, jakim jest dobry spektakl. Dlatego musiałem tym kierować, przekazać swoją wizję czasem nawet w najprostszych kwestiach, wyjaśniać, kiedy i z którego miejsca wychodzi na scenę Geralt, gdzie powinien spojrzeć i tak dalej. Czasami to są detale, ale nie chodzi w tym wcale o permanentną kontrolę reżysera. A o zachowanie pewnej logiki. Bo jeśli czasami nie pokieruje się wszystkimi aktorami, nie poinstruuje ich, to później ktoś za późno o moment wyciągnie miecz, co spowoduje opóźnienie lub nielogiczne zachowanie w innym rejonie sceny. Wszystko musi mieć swój porządek. Od tego porządku i wizji zaczynają się następnie rozmowy z aktorami, z których czasami wychodzą niesamowite rzeczy.

Wiedźmin w teatrze – scena zbiorowa ze spektaklu w reżyserii W. Kościelniaka

Źródło: fot. Przemysław Burda

Odpowiada Pan za całą wizję spektaklu. Nie tylko go Pan wyreżyserował, ale również był odpowiedzialny za adaptację i scenariusz. Jak przenosi się *Wiedźmina* na deski teatru?

Adaptowanie nigdy nie jest rzeczą łatwą, ale za to bardzo przyjemną. Praca nad literaturą i przenoszenie z jednego medium na drugie – w moim wypadku z książki na formę teatru muzycznego – to przedsięwzięcie bardzo skomplikowane. To trochę tak, jakby z *Wojny i pokoju* Lwa Tołstoja zrobić film animowany lub wystawę fotograficzną. To są zupełnie różne media i wiąże się to z wieloma problemami, które należy wziąć pod uwagę. Przede wszystkim trzeba mieć pomysł, jak opowiedzieć daną historię. Sęk jednak w tym, żeby środkami narracji nie były narzędzia literackie, a teatralne, jak w przypadku *Wiedźmina*. Może to być muzyka, śpiewający aktor, odpowiednie oświetlenie, przemawiająca do widza scenografia. Właśnie z uwagi na to dostosowywanie do innych środków wyrazu adaptacja to fascynujący proces.

Wiedźmin to Pana zdaniem wdzięczny materiał do takiej adaptacji?

Tak, jak najbardziej. Powiem szczerze, że jakby było inaczej i gdybym tego wewnętrznie „nie czuł”, to po prostu bym tego nie robił. W wypadku *Wiedźmina* sytuacja była niezwykle komfortowa, ponieważ dyrektor Teatru Muzycznego w Gdyni dał mi wolną rękę. Dlatego można było spokojnie ocenić, jak wykorzystać możliwości teatru, jego infrastrukturę, ekipę pracującą nad spektaklem. Dzięki temu praca była naprawdę przyjemnością.

Scenariusz spektaklu powstał na bazie opowiadań *Miecz przeznaczenia, Kwestia ceny, Ostatnie życzenie, Coś więcej* i *Okruch lodu*. Jednak nie tylko sama opowieść nawiązuje do twórczości Sapkowskiego. Widać to również w oprawie muzycznej czy scenografii. Co było dla Pana najważniejsze w przedstawieniu historii Geralta?

Sprostanie pierwowzorowi. Jest on na tyle urzekający i piękny, że tworzy dla czytelnika cały świat. W trakcie lektury przenosimy się do rzeczywistości niesamowitej, pełnej magii, ale jednocześnie wcale nie takiej oczywistej. Jest ona, owszem, baśniowa, jednak również inteligentna, chwilami złośliwa, poważna. W tym uniwersum można znaleźć szersze spojrzenie na świat w ogóle. Pojawiają się refleksje, spostrzeżenia na tematy uniwersalne. Dlatego próba sprostania tym wszystkim elementom była dla mnie wielkim wyzwaniem i ciekawym doświadczeniem. Przede wszystkim trzeba było tak przygotować ten spektakl, żeby dla miłośników *Wiedźmina* zawierał to coś, co tak kochają w świecie Sapkowskiego. Bez tego inscenizacja nie miałaby sensu. Nawet jeśli spektakl byłby ciekawy, przekazywał współcześnie ważne mądrości i tak dalej, a nie miałby tego wiedźmińskiego ducha, to byłaby tylko pusta gra z pierwowzorem. I wtedy nie spełnilibyśmy ani oczekiwań fanów, ani własnych.

Mówi Pan o fanach, zatem skupmy się na nich. Kiedy pojawiła się informacja o premierze wiedźmińskiego musicalu, wywołała ona spore poruszenie wśród wielbicieli Geralta. Siłą rzeczy do gdyńskiego Teatru Muzycznego zawitały później osoby, które nie są typową publicznością teatralną. To fani, którzy przyszli na *Wiedźmina*, którego poznali za sprawą literatury czy gier. Czy taka nieco inna publika stanowi dla twórcy teatralnego wyzwanie?

Z całą pewnością tak. Należy przy tym pamiętać, że dla tych, którzy najpierw czytali prozę Sapkowskiego, kolejne wiedźmińskie adaptacje, w tym wspomniane gry – świetne, naprawdę znakomite – są jednak czymś wtórnym. To po prostu kolejna adaptacja. I właśnie z taką myślą podjęliśmy to wyzwanie. Żeby przełożyć książki na język musicalu. Dla publiki mogło to być zaskakujące, a dla zatwardziałych fanów Geralta mogło to stanowić w jakimś sensie świętokradztwo. Mimo to warto było podjąć takie wyzwanie. Przyznam też, że w środowisku teatralnym wiele osób miało przeświadczenie, że prozy Andrzeja Sapkowskiego nie da się zaadaptować na potrzeby teatru. Wiem, że były do tego przymiarki w jednym z największych teatrów muzycznych w Polsce, jednak dyrektor tej instytucji przyznał w rozmowie ze mną, że fani odradzili mu branie się do historii Geralta. Pomyślałem sobie wtedy, że postąpię inaczej – nie poddam się i zmierzę się z tym wszystkim, co niesie za sobą wiedźmiński musical. Taki upór wiąże się z tym, jak ja osobiście rozumiem teatr. Dla mnie scena – czy to wykorzystana na potrzeby klasycznego spektaklu, czy musicalu – pozwala na to, by opowiedzieć każdą historię. I wcale nie są do tego potrzebne wielkie maszyny, choć oczywiście można je wykorzystać, jeśli ma się taką możliwość. Jednak teatr to przestrzeń magiczna, podobnie jak kino. Tu nie ma żadnych przeszkód, można zrobić wszystko. Oczywiście, teatr wykorzystuje inne środki wyrazu. Ale z pomocą aktorów można wszystko przekazać. Przy *Wiedźminie* nie musieliśmy się uciekać do wyszukanych, wręcz awangardowych środków, choć czasami nas to kusiło. Weźmy na przykład potwory. Tu mogliśmy się pokusić o wykorzystanie czy to stunogich lalek, czy innych zasobów. Naprawdę nie byłoby z tym

problemu. Ale ja nie wierzę w taki teatr. Moim zdaniem właśnie to by wzbudzało śmiech u fanów *Wiedźmina*.

Dlaczego Pan tak uważa?

Bo to coś, co jest mocno zakorzenione w ich wyobraźni, wręcz absolutne. Nie można tego zastąpić jakąś pacynką czy innym półśrodkiem. Człowiek jako narzędzie teatralne to taki trochę byt genialny, można za jego pomocą pokazać wszystko w sugestywny sposób. Niestety, z przedmiotami jest inaczej. One działają na chwilę, a potem zostaje zdziwienie, niezrozumienie, czasem śmiech i kpina, a niekiedy nuda. Dlatego raczej nie jestem fanem otaczania się przedmiotami w teatrze. Nie widzę sensu w budowaniu wielkiej scenografii za miliard złotych, która jest przez widza rozszyfrowana w ciągu dwóch pierwszych minut spektaklu. I co potem? To wszystko tylko stoi i nic z tego nie wynika. Nie oznacza to, że drogie scenografie zawsze są złe, tylko że samą scenografią nie zapewnimy sukcesu spektaklu. To zdecydowanie za mało.

Kiedy w mediach ukazała się informacja, że rusza casting do musicalu, portale i lokalne gazety relacjonowały, że chętnych do zagrania Geralta nie brakowało. Jak przebiegał wybór obsady? I czego Pan szukał w potencjalnym wiedźminie?

Szukając swojego Geralta, szukałem przede wszystkim wiarygodnego bohatera. Chodzi o to, że odtwórca tej roli powinien być jak najbardziej kompatybilny z literackim Geraltem. Przypominać go swoją posturą, tembrem głosu, mową ciała. Jeśli ktoś jest delikatnym, wrażliwym, wręcz eterycznym człowiekiem, będzie się męczył z taką rolą. W zasadzie kluczowy jest tutaj głos, bo to nim można opowiedzieć najwięcej. Dlatego na to zwracaliśmy szczególną uwagę. Jednocześnie szukaliśmy kogoś, kto byłby dość wysoki. Oczywiście to niejedyne kryteria. Nasz Geralt musiał jeszcze umieć tańczyć, śpiewać, władać mieczem, być charyzmatyczny na scenie. Tych wymagań było bardzo

dużo, dlatego też casting trwał długo. Przesłuchaliśmy wielu aktorów, również z zagranicy. Dostaliśmy na przykład płyty i taśmy z prezentacjami aktorów z Ukrainy i Norwegii. Mimo to długo nie mogliśmy znaleźć odpowiedniego aktora. Dlatego przypomniałem sobie o Modeście Rucińskim. Już w trakcie castingów pojawił się również Krzysztof Kowalski. Pierwszy z nich to doświadczony aktor, natomiast Krzyśka wzięliśmy jako młodego i niedoświadczonego. Jednak w trakcie przygotowania do roli niesamowicie się rozwinął i wykonał niesłychaną pracę. Dziś obaj jako odtwórcy Geralta mają swoich zwolenników, co najlepiej świadczy o naszym wyborze.

Geralt (Modest Ruciński) i Ciri (Pola Król). *Wiedźmin* w reżyserii W. Kościelniaka

Źródło: fot. Przemysław Burda

Czy aktorzy przygotowywali się w jakiś specjalny sposób do roli wiedźmina?

Przede wszystkim każdy z nich wykonał zupełnie inną pracę. Krzysztof jest młodszym aktorem, więc przez większy czas przygotowań do roli

był przeze mnie prowadzony. Chodziło o rzeczy techniczne, na przykład intonację czy gestykulację. Kiedy jednak Krzysiek odnalazł w sobie tę rolę, to nie potrzebował już naszej pomocy. Po prostu stał się Geraltem. Z kolei w wypadku Modesta sytuacja wyglądała inaczej. To aktor doświadczony, który najpierw obserwuje scenę, wydarzenia, a potem stara się w to wpasować. Z uwagi na te różnice obaj aktorzy potrafili spojrzeć na postać wiedźmina w inny sposób. Do dziś mam wrażenie, że także dzięki temu każdy z nich stworzył nieco innego Geralta. Jeden jest bardziej inteligencki, filozoficzny, a drugi bardziej mroczny.

Krytycy również zwrócili uwagę, że każdy z aktorów zbudował zupełnie inaczej swojego Geralta. Po analizie sposobu gry Modesta Rucińskiego i Krzysztofa Kowalskiego można nawet zaryzykować tezę, że każdy z nich reprezentuje Geralta w innym stadium rozwoju tego bohatera. W ten sposób uwidacznia się psychologiczna głębia wiedźmina. To był świadomy zabieg?

Nie, zdecydowanie nie. Ale ten efekt wiąże się ze specyfiką sztuki teatralnej. Jeśli mamy bohatera, o którym wiemy dużo, jak w wypadku Geralta po lekturze książek, to wiemy świadomie lub nie, jaki on powinien być. Mamy jakieś wyobrażenie. Po prostu to czujemy jako odbiorcy. I kiedy aktor pojawia się na scenie, widz od razu czuje, które z zachowań aktora jest zachowaniem prawdziwego Geralta. Scena szybko to obnaża. Dlatego jeśli aktor umie pokazać jakąś prawdę o wiedźminie, nawet jakiś jej pierwiastek, a potem podąży tym szlakiem, to otrzymujemy wiarygodną postać w wykonaniu tego aktora. To dla mnie niezwykle ważne, żebyśmy wierzyli temu aktorowi na scenie. Tu nie chodzi o dokładne odwzorowanie choreografii, tylko o coś więcej. O wiarygodny dialog, intonację. Dzięki temu mogę uwierzyć w spotkanie Geralta i Yennefer. I chcę w nie uwierzyć. Tak samo chcę uwierzyć w spotkanie z Ciri. Uwierzyć, ale nie kontrolować, czy aktor dobrze akcentuje pauzy. W taki sposób aktor nie będzie miał nigdy wolności grania i nie wyjdzie z tego nic dobrego. Nie uda się zarazić

widza tą radością bycia jakimś bohaterem. A w gruncie rzeczy o to przecież w teatrze chodzi.

Jeśli już mówimy o tej wiarygodności, to warto poruszyć też kwestię języka. *Wiedźmin* napisany jest językiem wybitnie literackim, który nie zawsze dobrze wypada w adaptacjach na inne media. W musicalu wypadło to zaskakująco naturalnie.

Jest takie prawo w teatrze, według którego słowo pisane brzmi inaczej, kiedy się je czyta, a inaczej, gdy wypowiadamy je na scenie. Wynika to z faktu, że literatura często korzysta ze zdań podrzędnie złożonych, długich, czasami zawiłych. Na scenie to się nie sprawdzi. Tu mogą zadziałać raczej krótkie zdania. Tylko w ten sposób widz może zrozumieć, co naprawdę się dzieje. Pamiętajmy też, że w teatrze wiele rzeczy zastępuje tekst – coś dopowiada scenografia, a coś gest. Dlatego moim zdaniem błędem wielu adaptatorów jest to, że ich postaci wypowiadają za dużo słów. Paradoksalnie, chcąc być wiernym oryginałowi, w ten sposób, przez te zbyt długie zdania, osiąga się efekt zupełnie odwrotny. Powiem szczerze, że właśnie z myślą o wierności prozie Andrzeja Sapkowskiego wiele tekstu musiałem wyciąć. Pisarz nie miał do dyspozycji teatru, tylko literaturę z jej środkami i narzędziami. Z kolei ja miałem teatr, a nie dysponowałem literaturą. Dlatego każdy w obrębie swojego medium musi działać inaczej, by uzyskać efekt w duchu oryginalnego *Wiedźmina*.

Początkowo jednak środowisko teatralne podchodziło z dużą rezerwą do pomysłu wiedźmińskiego musicalu. Pojawiały się głosy, że fantasy to nie jest gatunek dobry dla teatru. Mówiono też, że sam fakt, iż to Pan będzie reżyserem, generuje pewne ryzyko – jako że Wojciech Kościelniak to wizjoner teatru, ta adaptacja będzie zwariowana, niekoniecznie wierna oryginałowi.

Być może faktycznie takie głosy się pojawiły, ale spektakl broni się zawsze reakcją widowni. *Wiedźmin* wciąż jest grany, wciąż zapełnia sale.

Przypomnę tylko, że zapełnić widownię teatru w Gdyni to tak, jak dwa razy zapełnić wrocławski Capitol. Tak olbrzymia to jest widownia. Mogę też szczerze powiedzieć, że *Wiedźmin* to mój największy sukces komercyjny.

Nie można też zapominać, że również Andrzej Sapkowski bardzo pozytywnie wypowiadał się o musicalu, był bardzo zadowolony z efektu, w tym także z oprawy muzycznej.

Przyznam, że bardzo nam zależało na pozytywnej opinii pana Andrzeja. Kiedy zobaczyliśmy na popremierowym bankiecie, że pozytywnie przyjął naszą pracę, mocno odetchnęliśmy.

Pisarz znany jest ze swojego podejścia do adaptacji, zatem jego aprobata oznacza, że w jego mniemaniu dobrze wykonali Państwo swoją pracę.

Tak, chyba tak można to rozumieć. Ale to ponownie wiąże się z samą naturą adaptacji. Jedną rzeczą jest wierne odtworzenie czegoś, a drugą zastąpienie tegoż. A zastąpienie w adaptacji twórczości pana Sapkowskiego byłoby błędne i głupie, wręcz bezsensowne. Pracując nad musicalem *Wiedźmin*, chciałem pokazać swoją pasję i szacunek do literackiego pierwowzoru, to, jak bardzo urzekł i oczarował mnie ten tekst. To ważne, ponieważ wtedy emocje wychodzą ze mnie jako twórcy, natomiast treść pochodzi z literatury. I to chyba najwłaściwsze podejście. Jeśli znajduje ono swoich zwolenników, to bardzo mnie to cieszy.

Co Pana w takim razie urzekło w prozie Andrzeja Sapkowskiego?

Przede wszystkim fantastyczna konstrukcja bohatera. To się w polskiej literaturze naprawdę rzadko zdarza, żeby jakiś bohater wszedł do masowej świadomości. Takie przykłady można zliczyć na palcach jednej ręki. Kogo takiego mamy? Kmicic? Niekoniecznie, to bardziej nasz lokalny bohater. Antek z *Chłopów*? Nie bardzo. To oczywiście wspaniałe postaci, znamy je, cenimy, czujemy ich koloryt, doceniamy go. Ale kto

jest naszym polskim bohaterem rozpoznawanym na świecie? Trudno wskazać taką postać. Aż tu nagle pojawia się Geralt i podbija świat wbrew początkowym utyskiwaniom, że to fantastyka, literatura gorsza i tak dalej. Pamiętam te zawirowania i krytyczne głosy, ale kiedy sam sięgnąłem po *Wiedźmina*, to zafascynowało mnie, jak wielowarstwowa jest fabuła, jak wiele ma znaczeń. Bawiła ironia i humor. To po prostu świetnie napisana literatura popularna, posiadająca odpowiednią dozę liryczności, powagi, ale nie brakuje również romansu, komedii, baśniowości i wielu innych elementów. To mnie zafascynowało. Poza tym Geralt jest świetnie wymyślony również pod względem wizualnym – z mieczami, białymi włosami. To coś innego niż typowy superbohater z peleryną w kolejnym kolorze czy z kolejną supermocą. To nie epigon amerykańskich *superheroes*. Geralt jest wzięty stąd, z naszej europejskiej tradycji. Co więcej, wiedźmin wywodzi się z baśniowego folkloru, nie miejskiego, jak Batman czy Spider-Man. To postać wyjęta z jakichś podań, legend. I nagle znajduje się na topie. To niesamowite. Druga kwestia to fascynujący wątek relacji wiedźmina z Ciri. To nietuzinkowy wątek miłosny. Oczywiście, to, co się dzieje pomiędzy Yennefer a Geraltem, jest wspaniałe, ale mam wrażenie, że nie tak świeże jak relacja z Ciri, będąca wątkiem miłosnym w formie miłości rodzica do dziecka. Miłości niebanalnej, ojca samotnika, który w pewnym momencie porzuca to dziecko, ale nie może od niego odejść na dobre i powraca do swojej córki. To niesłychanie poruszające i wzruszające, ta relacja między potrzebami córki i potrzebami ojca. Na scenie to przynosi rozbrajający efekt.

Konwencja musicalu daje twórcom wielkie możliwości. *Wiedźmin* w reżyserii W. Kościelniaka

Źródło: fot. Przemysław Burda

Czy Andrzej Sapkowski miał jakieś uwagi w kwestii scenariusza?

Nie. Tutaj sytuacja wyglądała w ten sposób, że oczywiście kontaktowałem się z pisarzem, ale pan Andrzej miał wtedy wiele zobowiązań, podróżował do Stanów Zjednoczonych i przepraszał, że nie jest w stanie w tym momencie pomóc. Oczywiście poinformowałem go, że jestem do dyspozycji i chętnie wysłucham jego opinii. Ostatecznie jednak nie udało nam się spotkać. Natomiast po samym spektaklu było mi niezręcznie dopytywać o opinie. Dotarły do mnie jednak głosy, że pisarz wyrażał się ciepło o musicalu.

Jednym z głównych wątków musicalu jest przeznaczenie. Czym Pana zdaniem ono jest w historii wiedźmina?

Rozumiem to w ten sposób, że każdy z nas rozumie swoje życiowe powinności. Ale nie z powodu jakichś konwenansów czy poczucia, bo

wypada. Nie, chodzi raczej o jakiś wewnętrzny głos, który podpowiada nam, co powinniśmy zrobić w danej sytuacji. Czasem usłyszenie tego głosu i podążenie za nim wymaga ogromnego wysiłku, wręcz walki z samym sobą. Mam wrażenie, że w naszym spektaklu Geralt toczy taką walkę. To może pewne nadużycie, ale mimo wszystko dość łagodnie przeprowadzone na potrzeby przedstawienia. Zresztą zaczyna się ono od starcia Geralta na moście z potworami, małymi istotami, które go poważnie ranią. Potem wiedźmin trafia na wóz, na którym przebywa przez cały spektakl i analizuje swoje życie, aż trafia do Ciri. Mam takie wrażenie, że te potwory z początku, przypominające małe, człekokształtne formy, podobne nieco do dzieci, są bardzo symboliczne. Przypominają mi dzieci wojny, ganiające po ruinach i zgliszczach gdzieś w Bośni, Kosowie czy innym dotkniętym wojenną pożogą miejscu. Geralt, spotykając te potwory, wraca z Cintry, być może przez głowę przeszła mu myśl, że Ciri, której w Cintrze przecież nie znajduje, mogła się stać takim potworem. To jest jego lęk, coś, co go napawa przerażeniem. W jednej ze scen Geralt symbolicznie strąca tę istotę w dół. Mam wrażenie, że to taka jego osobista walka – niby z potworem, ale wewnętrznie o to, by Ciri nie odpychać, a wręcz przeciwnie, przytulić ją do siebie.

Jaskier w wykonaniu Jakuba Badurki. *Wiedźmin* w reżyserii W. Kościelniaka

Źródło: fot. Przemysław Burda

Szczególną figurą w Pańskim *Wiedźminie* jest Płotka. Na czym polega Pana zdaniem jej wyjątkowość?

Zastanawiałem się nad tym w trakcie lektury. Od razu zaintrygowało mnie, dlaczego Geralt każdego swojego konia nazywa Płotką, a przecież raz to są kasztanki, raz gniade, a kiedy indziej siwki. Jeśli jednak spojrzymy nieco szerzej, to wiedźmin z nią rozmawia, a Płotka jest kimś, kto jest wobec Geralta wierny, towarzyszy mu zawsze, niezależnie od tej innej formy czy też umaszczenia, o którym wspominałem.

Skojarzyło mi się to z takim życiowym zjawiskiem, kiedy mamy wokół nas osoby, które nas kochają, choć często tego nie dostrzegamy. One po prostu są. To taka specyficzna relacja. I właśnie ciągle odradzający się poprzez nowe konie związek Geralta z Płotką, będącą dla wiedźmina tak naprawdę ciągle tą samą duszą, wydał mi się niezwykle ciekawy. Na tyle, że było warto zaakcentować to w spektaklu.

Geralt z Rivii skupiony przed walką. *Wiedźmin* w reżyserii W. Kościelniaka

Źródło: fot. Przemysław Burda

Czy są plany wystawienia musicalu za granicą?

Na ten moment nic mi o tym nie wiadomo. Jeśli jednak takie plany by się pojawiły, to wymagałoby to wielu starań. Dla Broadwayu czy West Endu dużo bardziej opłacalne jest zrobienie czegoś swojego od zera. Naprawdę rzadko zdarza się producent, który ma taką siłę przebicia i środki finansowe, żeby był w stanie sprzedać coś innego na najsłynniejszych amerykańskich scenach. Tu potrzeba zapaleńca, który

widziałby w tym wszystkim dla siebie zysk. To są dni, tygodnie, wręcz miesiące ciężkiej pracy. Sam, szczerze mówiąc, nie mam do tego głowy.

Premiera musicalu była wydarzeniem wyczekiwanym, ale również wzbudzającym niekiedy skrajne emocje. Z jednej strony kultowa postać Geralta i musical, czyli medium do tej pory obce dla wiedźmina, z drugiej ciekawość środowisk teatralnych i fanów Białego Wilka. Jakie emocje Panu wtedy towarzyszyły?

To są takie emocje, dla których, szczerze mówiąc, uprawiam ten zawód. To mieszanina tremy, obaw, lęku, czy widzowie dobrze to przyjmą, czy podołaliśmy, czy ja podołałem. Jednocześnie towarzyszy temu wielka radość, że miałem szansę stworzyć taki spektakl. Naprawdę uważam, że jestem szczęściarzem, że ktoś mi zaufał na tyle, że powierzył mi pieczę nad musicalowym *Wiedźminem.* Dlatego to są wspaniałe emocje. W dodatku wszystko działo się na deskach niesamowitego Teatru Muzycznego w Gdyni, który ma niezwykłą, wspaniałą ekipę. Pełną entuzjazmu i oddaną swojej pracy. W wypadku naszej współpracy można powiedzieć, że naprawdę ten zawód jest narkotykiem, oczywiście w dobrym tego słowa znaczeniu. Pracować w takich warunkach i z takimi ludźmi chce się ciągle więcej i więcej.

Wiedźmiński musical okazał się sukcesem komercyjnym. Docenili go również krytycy i fani białowłosego zabójcy potworów. Czy zatem Geralt nadaje się na musicalowego bohatera?

Jest wręcz wymarzony, bo jest tak wspaniale niejednoznaczny. Scena nie lubi bohaterów, którzy są tylko dobrzy albo tylko źli. Geralt jest wiarygodny i ciekawy, bo jest złożony z wielu składników. To tak jak w lekturze – właśnie dlatego chcemy sięgać po następne książki pana Sapkowskiego, żeby poznać kolejne przygody wiedźmina, jego reakcje, dowiedzieć się, jaki on naprawdę jest. Myślę też, że Geralt ma wiele tych cech, które chciałby mieć każdy z nas. Każdy z nas odczuwa czasami taką alienację, że w jakimś sensie nie pasuje albo dzieciństwo

skrzywiło mu jego dorosłe życie. Geralt w ten sposób przeżywa wiele rozterek, które my gdzieś również przeżywaliśmy lub nadal je przeżywamy. Właśnie dlatego tak bardzo lubimy Geralta z Rivii.

PIERWSZE STARCIE Z HOLLYWOOD

W 2007 roku, gdy fani wiedźmina grali już w pierwszą część gry od CD Projekt RED, na stronach poświęconych Białemu Wilkowi zaczęły się pierwsze nieśmiałe dyskusje o tym, czy Geralt powinien wrócić w formacie filmowym. Powodem tych rozważań były znakomite intro oraz outro wykonane przez Tomasza Bagińskiego i studio Platige Image. Pojawiły się głosy, że gdyby Geralt powrócił w takiej formie, czyli de facto jako bohater animacji, mogłoby to być niezwykle wartościowe. W masowej świadomości wciąż mocno tkwił film i serial Marka Brodzkiego, dlatego fanom możliwość powstania animowanego wiedźmina wydawała się sensownym rozwiązaniem. Nie byłby to film aktorski, więc ryzyko negatywnych skojarzeń było znacznie mniejsze.

Wiedźmin Bagińskiego otrzymał od Państwowego Instytutu Sztuki Filmowej dotację w wysokości 150 tysięcy złotych.

Nie wiadomo, na ile te głosy dotarły do samego Tomasza Bagińskiego czy do kogoś z ekipy Platige Image. Mijały kolejne lata, a o animowanych przygodach Geralta z Rivii przestano dyskutować na forach internetowych. Zmieniły się oczekiwania, ranga wiedźmina na świecie również stopniowo wzrastała, a wraz z upływem czasu na *Wiedźmina* Brodzkiego zaczęto patrzeć nieco przychylniej. I nagle w 2014 roku pojawiła się niespodziewana informacja o tym, że Platige Image zamierza wyprodukować aktorski film o Geralcie z Rivii. Jako reżysera wskazano Bagińskiego, co spotkało się z ciepłym przyjęciem. Ceniony twórca animacji, nominowany do Oscara za *Katedrę*, a także dwukrotny zdobywca prestiżowej nagrody na festiwalu animacji i efektów specjalnych SIGGRAPH (w 2002 i 2004 roku), dla polskich odbiorców stanowił symbol pewnej jakości, choć nie brakowało głosów,

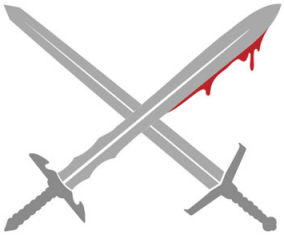
że jako reżyser filmowy jest niedoświadczony. Niedługo później – minął zaledwie miesiąc – rozeszła się wiadomość, że *Wiedźmin* Bagińskiego otrzymał dotację od Państwowego Instytutu Sztuki Filmowej (PISF) w wysokości 150 tysięcy złotych z wnioskowanych 200 tysięcy. Zgłoszony do PISF-u budżet obrazu miał wynieść 558 080 zł, co jak na realia polskiego kina nie jest kwotą wysoką. Eksperci ocenili pomysł na film jako „bardzo dobry", co samo w sobie stanowiło rekomendację dla zamysłu twórców, którzy chcieli swoje dzieło oprzeć na motywach prozy Andrzeja Sapkowskiego, chociaż nie doprecyzowano, czy chodziło o opowiadania, czy o wiedźmińską sagę.

Kolejne wieści zaczęły napływać dopiero w 2015 roku. Zmieniły się plany, zwłaszcza dotyczące budżetu. Już nie pół miliona złotych, a przeszło 120 milionów złotych miało kosztować całe przedsięwzięcie. Tomasz Bagiński tłumaczył, że zależy mu na stworzeniu filmu hybrydowego, łączącego grę aktorską z animacjami i efektami specjalnymi na światowym poziomie. Jako zadeklarowany fan twórczości Andrzeja Sapkowskiego, Bagiński od początku wskazywał na to, że wiedźmińska proza jest wdzięcznym materiałem do ekranizacji, dlatego też myślał o niej od dłuższego czasu[135]. Produkcja miała być przeznaczona dla widzów dorosłych, rozważano nawet... zrobienie filmu w technologii 3D, choć uzależniano to od kwestii budżetowych. Ciekawe jest także to, że Tomasz Bagiński już wtedy mówił głośno o różnicach między historiami o Geralcie a innymi tworami fantasy. Wskazywał on na koncentrację fabuły na postaciach, na scenach dialogów zamiast na wielkich epickich scenach bitew. To zmienia się dopiero w trakcie sagi, co pozwala na stopniowy rozwój historii, podkreślał artysta. Bagiński już wtedy sceptycznie wypowiadał się w kwestii epatowania słowiańskością w potencjalnej ekranizacji, wskazując, że może to być nazbyt hermetyczne dla zagranicznego odbiorcy. „Najważniejsze rzeczy muszą być zrozumiałe dla widza międzynarodowego", wyjaśniał[136]. Zapytany o aktora mogącego wcielić się w rolę Geralta, Bagiński kwitował zwykle krótko: „to musi być aktor brytyjski, bo oni teraz są dużo lepsi niż amerykańscy". Na tym etapie

prac Bagiński również trafnie wypowiadał się o samej postaci Geralta i samym wiedźmińskim uniwersum. W wywiadzie z Pawłem T. Felisem tłumaczył:

„[Ten świat – przyp. autora] jest odbiciem naszego. Niby fantasy, ale zarazem mnóstwo zapożyczeń z realności i problemów, które są wokół nas. To, co zawsze podobało mi się w wiedźminie najbardziej, to nonszalancka niezgoda na niegodziwość. Jest gdzieś wielka polityka, ścierają się siły i interesy różnych grup, ale naszego Geralta to nie interesuje. Liczy się pomoc konkretnej osobie, tu i teraz. Potwór terroryzuje wioskę? Trzeba zabić potwora, nawet jeśli osadził go tu jakiś wpływowy czarownik. Ktoś cierpi? Trzeba mu pomóc, nawet jeśli według jakiegoś metaplanu poświęcenie tej osoby jest niezbędne, żeby uratować tysiące innych. Poza tym Geralt to typowy Polak. Mówi: »Mnie to nie interesuje, ja się nie mieszam«. A potem i tak robi to, co trzeba. [...] I ma poczucie humoru. Na tym polega jego urok. Rzadko w książkach fantasy zdarza się tak błyskotliwy, czarny humor, który jest oczywiście przykrywką dla miękkiego serca. Bo Geralt zgrywa cynika, a okazuje się słupem moralnym tego świata. To właśnie bardzo polskie. Często mówimy głupoty, ale gdy trzeba, bierzemy się do działania”[137].

Przemyślenia Bagińskiego wskazują jednoznacznie, jaki film chciał zrobić i jakiego rodzaju opowieści dostrzegał w twórczości Andrzeja Sapkowskiego. Niestety, do produkcji nie doszło. Kilka lat później twórca przyznał, że sam proces produkcji trwałby długo i nie było potrzebnych gwarancji finansowych na cały proces stworzenia i wypuszczenia filmu do kin – innymi słowy, nie było żadnej pewności, że mimo prac film powstanie i w jakim tempie[138]. Poza tym na horyzoncie pojawiła się zupełnie inna koncepcja...



NETFLIX WCHODZI DO GRY

W maju 2017 roku świat obiegła zaskakująca wiadomość. Amerykańska platforma Netflix ogłosiła, że zamierza stworzyć serial oparty na wiedźmińskiej prozie Andrzeja Sapkowskiego. Erik Barmack, wiceprezydent Netfliksa, w oficjalnym potwierdzeniu tej wiadomości podkreślił, że Andrzej Sapkowski stworzył bogaty świat, który choć magiczny i unikatowy, jest wszystkim w jakiś sposób bliski[139]. To właśnie w tej kwestii upatrywano szansę na międzynarodowy sukces. Swoją aprobatę wyraził również pisarz, który pozytywnie komentował zaangażowanie Netfliksa. Sapkowski zwracał przede wszystkim uwagę na fakt, że twórcy chcą dokonać adaptacji jego dzieł z zachowaniem charakteru tego, co stworzył. Od początku deklarowano także, iż polski autor będzie konsultantem kreatywnym całej produkcji. Co ważne, w ekipie producentów wykonawczych obok Seana Daniela (znanego z serii filmów *Mumia*) czy Alika Sakharova (reżyser odcinków takich seriali jak *Gra o tron*, *Rodzina Soprano*, *Rzym* czy *House of Cards*) znaleźli się też Tomasz Bagiński, Jarosław Sawko oraz Piotr Sikora z Platige Image. Już na samym początku Sean Daniel zwracał uwagę na to, że losy Geralta z Rivii to tak naprawdę opowieść o dość nietypowej rodzinie, i o tym również ma być serial *The Witcher.* Niekonwencjonalne postaci oraz tematyka rodzinna miały idealnie wpisywać się w innowacyjną formę snucia opowieści, jaką w swoich serialach próbował wykorzystywać Netflix.

Losy Geralta z Rivii to opowieść o dość nietypowej rodzinie, i o tym również ma być serial *The Witcher.*

Po ogłoszeniu tej informacji zaczęły się kolejne spekulacje. Internauci na całym świecie zastanawiali się, kto będzie *showrunnerem*, czyli osobą

odpowiedzialną za wykreowanie koncepcji i wizji serialu, a później jej wdrażanie. Naturalnie zaczęły się też dyskusje na temat potencjalnej obsady. Pierwsza niewiadoma została dość szybko wyjaśniona. Odpowiedzialną za kształt serialu została Lauren Schmidt Hissrich, sprawująca wcześniej funkcję producenta wykonawczego oraz scenarzystki w takich serialach jak *The Umbrella Academy, Justice* czy *Daredevil*. Wybór początkowo spotkał się ze zróżnicowanym odbiorem fanów wiedźmina, miłośnicy serialu wytykali *showrunnerce*, że sezon *Daredevila*, za który odpowiadała, okazał się jednym z dziwniejszych. Z drugiej strony wskazywano, że nie jest to osoba związana bezpośrednio z fantasy i jej niewielkie doświadczenie w tej kwestii może źle się odbić na całokształcie produkcji. Z czasem pojawiły się nieco bardziej wyważone głosy, mówiące, że Hissrich przede wszystkim ma doświadczenie w pracy przy dużych produkcjach, co może znacząco pomóc w realizacji serialowego *Wiedźmina*, zapowiadanego jako jedna z flagowych produkcji Netfliksa na najbliższe lata.

Lauren Hissrich, *showrunnerka* serialu *The Witcher*

Źródło: fot. Jon Kopaloff/FilmMagic/Getty Images

Kwestia obsady stała się tematem internetowych dysput na całym świecie. Po sukcesie gry, a także kolejnych zagranicznych podbojach książek Andrzeja Sapkowskiego, oczekiwania wobec ekranizacji od samego początku były ogromne, dlatego też najzacieklejsze dyskusje dotyczyły właśnie aktorów. Dość szybko ruszyła prawdziwa giełda nazwisk, wśród których przeważała Eva Green jako Yennefer oraz Chris Hemsworth jako Geralt, choć zamiennie padało także nazwisko Madsa Mikkelsena, swoich zwolenników miał również Zach McGowan. Fani nad Wisłą proponowali jeszcze żartobliwie Tomasza Karolaka, który dość szybko stał się bohaterem wiedźmińskich memów dotyczących obsady netfliksowej produkcji. Stacja nie komentowała w żaden sposób

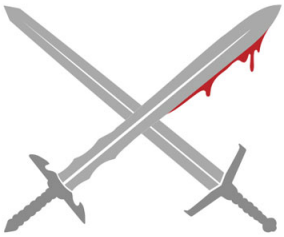
tych spekulacji, choć dało się odczuć, że serial niesie za sobą ogromne oczekiwanie zarówno miłośników Białego Wilka, jak i samych twórców, na których dość szybko zaczęła ciążyć odpowiedzialność za „odpowiedź na *Grę o tron*” innego telewizyjnego giganta – stacji HBO.

SPOTKANIE NA SZCZYCIE

Nim produkcja ruszyła na dobre, najistotniejszym zadaniem było dopracowanie wizji historii, którą zamierzano przedstawić. W kwietniu 2018 roku w Warszawie doszło do kluczowego spotkania między Andrzejem Sapkowskim i Lauren Schmidt Hissrich. W trakcie wspólnej kolacji omawiali oni detale dotyczące serialu, twórca wiedźmina, jak później opisywały media, pomagał *showrunnerce* zrozumieć charakter świata, który wykreował, a także... opowiadał o swoich podróżach i o tym, co inspirowało go do tworzenia poszczególnych elementów wiedźmińskiego cyklu. To spotkanie miało również znaczenie symboliczne. Andrzej Sapkowski, wcześniej odcinający się od adaptacji, pozostawiający innym artystom swobodę twórczą w pracy nad ich autorskimi wizjami przygód Geralta, tym razem był usilnie proszony o konsultacje i zaangażowanie się w produkcję. Hissrich na każdym kroku deklarowała, że istotne jest dla niej zachowanie charakteru prozy AS-a, i z szacunkiem wypowiadała się o literackim wiedźminie, podkreślając, że serial nie będzie czerpał z gier CD Projekt RED, a właśnie z literackich źródeł, stanowiących główny punkt odniesienia. W efekcie w centrum zainteresowania dość szybko znalazł się sam Sapkowski, wielokrotnie pytany przez fanów i dziennikarzy, co sądzi o współpracy z Netfliksem i samej wizji Hissrich.

Pisarz początkowo dość oszczędnie komentujący adaptację, z czasem zaczął nieco wylewniej wypowiadać się na ten temat. Pod koniec 2018 roku pojawił się nawet na planie i później opowiadał o profesjonalizmie twórców, ale również o swoich wrażeniach z samej produkcji, która pozytywnie go zaskoczyła. Słowa AS-a pełne były uznania i wzruszenia. Dość szybko twórcy zaczęli również mówić o koncepcji serialu. Głównym zamysłem, od początku, było stworzenie adaptacji twórczości Andrzeja Sapkowskiego. Nie zamierzano zmieniać oryginału, a jedynie dodać do niego pewne kwestie oraz pokazać widzom główną oś, jaką

jest motyw rodziny, której losy są zawiłe i trudne, ale jej członkowie – Geralt, Yennefer i Ciri – uczą się o siebie walczyć. Jednak by to osiągnąć, należało wprowadzić postaci głównych bohaterów w taki sposób, by widzom ukazać szerszy kontekst. Miało to być jedno z trudniejszych zadań, jakie pojawiło się przed serialową ekipą.



HENRY, KTÓRY CHCIAŁ BYĆ WIEDŹMINEM

Gdy ogłoszono informację o produkcji serialu, możliwość zagrania Geralta sondowało w tamtym momencie kilku aktorów. Jednak tylko jeden okazał się niezwykle uparty, żeby nie powiedzieć: wręcz natarczywy. Jeszcze we wstępnej fazie produkcji – kiedy wybierano plenery do kręcenia, a castingi dopiero planowano – ktoś bardzo często bombardował swoimi telefonami centralę Netfliksa, twierdząc, że po prostu musi zagrać Białego Wilka. W końcu Lauren Hissrich zgodziła się na spotkanie z natrętnym aktorem. Był to Henry Cavill.

Brytyjski aktor światową sławę zdobył, wcielając się między innymi w kultową postać Supermana w takich produkcjach jak *Człowiek ze stali* (USA, 2013) czy *Liga Sprawiedliwości* (USA, 2017), wcześniej dał się poznać szerokiej widowni jako książę Suffolk Charles Brandon w serialu *Dynastia Tudorów* (Wielka Brytania, 2007–2010). Po komercyjnym sukcesie filmów z Supermanem Cavill dołączył do grona najpopularniejszych hollywoodzkich aktorów, zatem jego zainteresowanie rolą Geralta musiało być dla Netfliksa sporym zaskoczeniem. Znacznie większym okazało się faktyczne zamiłowanie aktora do wiedźmińskiego uniwersum. Cavill już w trakcie początkowych rozmów z Hissrich wykazał się wyjątkową znajomością losów wiedźmina. Co ciekawe, aktor przyznaje się do tego, że pierwszy kontakt miał z Białym Wilkiem za sprawą gier, które bardzo polubił. Później rozpoczął swoją przygodę z lekturą książek Andrzeja Sapkowskiego i te go urzekły. Nie jest to typowa kokieteria, ponieważ upór Cavilla, by zagrać Geralta, oraz jego znajomość historii (z cytowaniem z pamięci fragmentów książek włącznie!), a także wizja tej postaci mocno zaimponowały wszystkim. Lauren Hissrich wspomina:

„Rozmawiało nam się świetnie, Henry naprawdę uwielbia tę historię, grał we wszystkie gry, przeczytał wszystkie książki, miał wiele przemyśleń co do tego, jaki byłby jego Geralt. Ostatecznie musiałam mu jednak powiedzieć, że nie mamy jeszcze scenariuszy, w ogóle nie mamy

zbyt wiele, nie mogę więc mu zaoferować roli. I na tym się wtedy skończyło. Jakieś dwa miesiące później ruszyły castingi, do roli Geralta rozpatrywaliśmy bodajże 207 kandydatów. Przez cały ten czas nie mogłam jednak uciszyć głosu Henry'ego w mojej głowie i nie mogłam zapomnieć naszej rozmowy. Zadzwoniłam więc do niego, spotkaliśmy się ponownie, tym razem z Nowym Jorku [pierwsze spotkanie odbyło się w Los Angeles – przyp. autora]. Dyskutowaliśmy o Geralcie, Henry opisał mi swoje podejście do kilku scen, i gdy po jakichś dwóch godzinach skończyliśmy i Henry wyszedł, ja już wiedziałam, że to on jest naszym Geraltem"[140].

Sam Cavill ma zresztą dość jasno sprecyzowaną wizję Geralta. O swoim bohaterze mówi: „To interesujący bohater. Niezwykłe jest w nim to, że ukrywa olbrzymie emocje za kamienną twarzą. Geralt szuka czegoś więcej. Z jednej strony poszukuje miłości i bliskości, a z drugiej kontynuuje swoje życie jako zabójca potworów. Zaakceptował swoją rolę oraz fakt, że świat jest ponury i mroczny. Jego samego stać zarówno na czyny godne białego rycerza, jak i akty niesamowitej przemocy. Bohaterscy rycerze zwykle nie robią takich rzeczy co wiedźmin, i to jest w nim ciekawe. W teorii zadaniem obu jest obrona niewinnych i przestrzeganie prawa. A jak widzimy w Blaviken, Geralt jest gotowy szybko i bez wahania zabić dużą liczbę osób"[141].

Henry Cavill jako Geralt z Rivii. Serial *Wiedźmin*, odc. 1 pt. *Początek końca*, reż. Alik Sacharow

Źródło: https://www.youtube.com/watch?v=OPKyXkejjYM&t [dostęp 03.03.2020], materiały Netflix Polska

---

Aktor zresztą wielokrotnie zaskakiwał wszystkich podkreślaniem swojego zaangażowania i fascynacji postacią. Jak wyznał, czuje się dość podobny do Geralta:

„Szczerze mówiąc, ja jestem bardzo podobny do Geralta. Też lubię zachowywać neutralność, ale jednocześnie staram się czynić dobro. Podobnie jak on, w swoim życiu za wszelką cenę próbuję uniknąć wyboru między większym i mniejszym złem. Dlatego wcielenie się w niego nie było dla mnie wielkim wyzwaniem. Wejście w jego skórę

okazało się czymś bardzo naturalnym. Mam nadzieję, że widzowie też tak to odbiorą”[142].

Rzecz jasna, poza wiedźminem do obsadzenia zostało jeszcze kilka kluczowych ról, które również wzbudzały emocje. Zastanawiano się na przykład nad tym, czy Ciri powinna być czarnoskóra. Powrócił temat etniczności w wiedźmińskim uniwersum, tym razem wywołany przez ogłoszenie w teatrze, gdzie miał odbywać się rzekomy casting do roli Ciri. Wynika z niego, że poszukiwano aktorki należącej do grupy BAME, czyli do kręgu osób czarnoskórych, azjatyckiego pochodzenia lub innej mniejszości etnicznej. W Internecie zawrzało, na Twitterze Lauren Hissrich rozpoczęła się zażarta dyskusja. Spora część komentujących kategorycznie odrzucała możliwość pojawienia się na ekranach czarnoskórej Ciri, wskazując na literacki pierwowzór. Podniósł się rwetes, który jest swoistym paradoksem. Głównie dlatego, że saga Andrzeja Sapkowskiego jest pod tym względem niezwykle uniwersalna. Sam autor wielokrotnie podkreślał, że to neverneverland, który nie istnieje ani w określonym miejscu, ani czasie. Trudno go również nazwać stricte słowiańskim czy polskim, co dla Netfliksa także było nie bez znaczenia, ponieważ serial miał trafić do milionów odbiorców na całym świecie. Poza tym proza Sapkowskiego to opowieść o odmienności, ale też walce z ksenofobią i rasizmem. Całą przygodę Geralta można w pewnym sensie traktować jak lekcję o świecie, jaką czytelnikom za pośrednictwem estetyki fantasy serwuje autor. Jednak ta dyskusja nie powinna dziwić, nie pierwszy raz pisarz mówił (i napisał) swoje, a fani wiedzieli swoje... Z drugiej strony ferment został zasiany i wracające jak bumerang (podobnie jak przy okazji gry) kwestie etniczności postaci przez wiele miesięcy wzbudzały kontrowersje. Temat powrócił również wtedy, gdy podano w końcu całą obsadę głównych postaci. W Yennefer miała się wcielić Anya Chalotra, brytyjska aktorka o indyjskich korzeniach, natomiast Ciri została Angielka Freya Allan. W wypadku tej pierwszej zwracano uwagę, że ma zbyt śniadą karnację i jest za młoda (aktorka urodziła się w 1996 roku), jeśli chodzi o Mimi Ndiweni, wybranej do roli Fringilli Vigo, krytykowano jej czarną skórę.

Niejako na marginesie przemknął fakt, że w serialu pojawi się Maciej Musiał[143] jako sir Lazlo, który niejako kontynuuje tradycje rodzinne, ponieważ jego ojciec, Andrzej, również grał w wiedźmińskim serialu – u Marka Brodzkiego. Później ogłoszono, że w Jaskra wcieli się Joey Batey, młody angielski aktor, mający za sobą występy chociażby w serialu *Templariusze*. Temat *Wiedźmina* jak zwykle elektryzował fanów na całym świecie.

Anya Chalotra jako Yennefer z Vengerbergu. Serial *Wiedźmin*, odc. 4 pt. *O bankietach, bękartach i pochówkach*, reż. Alex Garcia Lopez

Źródło: https://www.youtube.com/watch?v=lF-5UGsAwqE [dostęp 03.03.2020], materiały Netflix Polska

---

Nie zważając na cały ten szum, twórcy zabrali się do pracy. Serial kręcono w kilku miejscach w Europie, między innymi na Węgrzech (w Zamku Vajdahunyad, w budapeszteńskim Parku Miejskim oraz Jaskini Selima w mieście Tatabánya), na Wyspach Kanaryjskich (w parku archeologicznym La Zarza czy na najwyższym punkcie La Palma: Roque de los Muchachos oraz skalnym balkonie na La Cumbrecita), w Austrii oraz w ruinach zamku Ogrodzieniec we wsi Podzamcze (w Jurze Krakowsko-Częstochowskiej). To ostatnie miejsce było przez długi czas tematem największych spekulacji fanów. Zastanawiano się, czy przypadkiem zamek nie będzie odgrywał Kaer

Morhen, wiedźmińskiego siedliszcza. To właśnie na terenie Ogrodzieńca dociekliwi obserwatorzy zrobili słynne zdjęcia nilfgaardzkich zbroi, które zdaniem internautów nie wyglądały zbyt optymistycznie i wskazywały na niską jakość kostiumów. Finalnie jednak Ogrodzieniec okazał się miejscem bitwy pod wzgórzem Sodden, nie zaś siedzibą zabójców potworów. Z kolei na węgierski plan serialu zawitał Andrzej Sapkowski, na którym rozmach produkcji, ale też i sposób realizacji wywarły spore wrażenie. Pisarz powiedział:

„Nie ukrywam, byłem poruszony. Była to – tak, tak – pierwsza w moim życiu wizyta na planie filmowym o takiej skali. Wszystko mnie tam fascynowało, wręcz zapierało dech. A wszystko mi pokazano. Monumentalne wręcz dekoracje, kostiumy, charakteryzację, grę aktorów, pracę ekipy i techników. Dużą rzeczą mi się to zdało. Bo było”[144].

W rolę księżniczki Ciri wciela się Freya Allan. Serial *Wiedźmin*, odc. 3 pt. *Zdradziecki księżyc*, reż. Alex Garcia Lopez

Źródło: https://www.youtube.com/watch?v=lF-5UGsAwqE [dostęp 03.03.2020], materiały Netflix Polska

MUSISZ ZNALEŹĆ GERALTA Z RIVII

Jednym z najważniejszych elementów współczesnej kultury jest bez wątpienia promocja. Nie inaczej było w wypadku netfliksowego *Wiedźmina*, gdzie zasięg działań marketingowych był globalny. I nie chodzi tutaj o bilbordy w miastach na całym świecie, a raczej o koncepcję, jak wiedźmiński marketing ma działać. Machina promocji ruszyła w lipcu 2019 roku, na Comic-Conie w San Diego, jednej z największych imprez dla fanów popkultury na świecie. To właśnie tam pokazano pierwszy raz teaser serialu, odbył się także panel z Freyą Allan, Anyą Chalotrą, Lauren Schmidt Hissrich i Henrym Cavillem. Wszystkich zaskoczył zwłaszcza ten ostatni, gdy przyznał, że stara się nie rozstawać z mieczem. Podobno trzymał go w dłoni nie tylko na planie, ale również w domu[145]. Serialowy Geralt objaśniał też, kim właściwie są wiedźmini. Był to pierwszy, ale nie ostatni raz, kiedy Cavill dał się poznać jako ekspert od wiedźmińskich tematów. Już wtedy mówiło się, że jego zaangażowanie jest godne podziwu; jak się wkrótce okazało, aktor nie życzył sobie żadnych dublerów ani kaskaderów. Wszystkie ujęcia kręcił sam, bardzo mu na tym zależało. Wiązało się to nie tylko z samym zadaniem aktorskim, ale też z faktem, że Henry Cavill w życiu prywatnym jest wielkim fanem Białego Wilka. Co ciekawe, główni aktorzy wspominają rozmowy z Andrzejem Sapkowskim jako cenne i przydatne w dokładnym zrozumieniu poszczególnych cech ich postaci. Sam Henry Cavill wspominał później, że jednym z jego największych celów jest nie zawieść autora i zagrać Geralta zgodnie z jego wizją postaci.

Cavill dał się poznać jako ekspert od wiedźmińskich tematów.

Premiera zwiastuna w San Diego oprócz pokazania, że w serialu zobaczymy sceny z przeszłości bohaterów, na przykład Yennefer jako garbuskę, ponownie wywołała głosy o etniczności. Tym razem chodziło o to, że driady z Brokilonu okazały się czarnoskóre. Internauci szybko ochrzcili je mianem driad z Brooklynu. Na szczęście jednak teraz odbiorcy skupili się już głównie na treści i na wyczekiwaniu daty premiery. Nim jednak została ona podana, serialowa ekipa pojawiła się jeszcze na kilku konwentach. W październiku Andrzej Sapkowski, również czynnie zaangażowany w promowanie produkcji Netfliksa, udzielił interesującego wywiadu włoskiej „La Lettura" (dodatek do „Corriere della Sera"), gdzie przyznał, że *Wiedźmin* może przebić nawet *Grę o tron.* Pisarz wypowiedział się też w ciekawy sposób na temat samego autora *Sagi lodu i ognia*: „Bardzo doceniam pracę George'a R.R. Martina. Lubię jego sagę, ale uważam, że jest tam za dużo protagonistów. Raz go nawet zapytałem, dlaczego zabija te wszystkie postaci. »Bo to lubię« – odpowiedział mi. Nie wydaje mi się, żeby czytelnicy podzielali ten entuzjazm. [...] Każda literatura jest fantastyczna na swój własny sposób, bo przelewa się na papier coś, czego tam nigdy wcześniej nie było – nieważne, o czym piszesz – o hobbitach czy miłości". Kluczowym momentem dla promocji *Wiedźmina* okazał się włoski konwent Lucca Comics & Games, który odbył się pod koniec października 2019 roku. Zaprezentowano tam kolejne informacje na temat serialu, pokazano zwiastun oraz podano datę premiery – 20 grudnia 2019 roku. To właśnie wtedy, zgodnie z praktyką platformy Netflix, widzowie mieli otrzymać możliwość obejrzenia całego pierwszego sezonu składającego się z ośmiu odcinków.

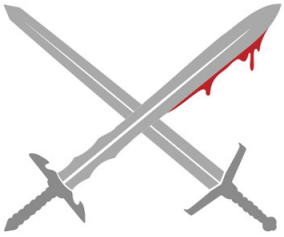
Netfliksowy wiedźmin po zażyciu eliksirów. Serial *Wiedźmin*, odc. 1 pt. *Początek końca*, reż. Alik Sacharow

Źródło: https://www.youtube.com/watch?v=lF-5UGsAwqE [dostęp 03.03.2020], materiały Netflix Polska

Zamek Ogrodzieniec, miejsce serialowej bitwy pod Sodden

Źródło: fot. Krzysztof Kamiński/Zamek Ogrodzieniec

Rzecz jasna, największe emocje wzbudził trailer, w którym pojawił się chociażby Geralt w trakcie starcia z potworem. Zobaczyliśmy dynamiczne walki, zarysowany został również kontekst poszczególnych postaci. Konająca Calanthe wypowiedziała do Ciri również znamienne słowa: „Musisz znaleźć Geralta z Rivii", co w późniejszej, fanowskiej wersji w gwarze śląskiej, wykonanej przez jednego z youtuberów, zostało zamienione humorystycznie na „Musza znoleźć Gerarda z Rudy"[146], zaś sam wiedźmin miał walczyć z... bebokami. Niedługo po opublikowaniu zwiastuna Tomasz Bagiński poinformował, że z całą ekipą wychodzi naprzeciw oczekiwaniom fanów i... pod koniec roku 2019 rozpocznie się praca nad drugim sezonem serialu. Łącznie zaś sezonów ma być około ośmiu, choć sama Lauren Hissrich wskazywała – być może kurtuazyjnie – że materiału literackiego jest na kilkanaście sezonów.



TRAFIĆ DO SZEROKIEJ PUBLICZNOŚCI

Rozmowa z Tomaszem Bagińskim,
rysownikiem, animatorem,
reżyserem oraz producentem serialu
Wiedźmin

Tomasz Bagiński

Źródło: fot. Adam Guz/Getty Images Poland

Pamięta Pan swoje pierwsze zetknięcie z wiedźmińską prozą?

Tak, to było oczywiście jedno z opowiadań publikowanych na łamach „Fantastyki”, konkretnie *Ziarno prawdy.* Kolejnym, jakie przeczytałem, było *Mniejsze zło*, natomiast później zacząłem nabywać w antykwariatach poprzednie numery czasopisma, żeby odnaleźć pierwsze opowiadanie, czyli *Wiedźmina.*

Wiem, że minęło sporo czasu od tego momentu, ale czy pamięta Pan swoje ówczesne wrażenia?

Uff, wie pan... Pytanie o coś, co działo się ponad trzy dekady temu, to nie do końca jest pytanie o wspomnienia, a raczej o bajki [śmiech].

Jednak przy okazji pracy nad serialem wrócił Pan do prozy Andrzeja Sapkowskiego. Czy w jakiś sposób zmienił się Pana odbiór tych opowiadań i powieści w stosunku do tego, gdy czytał to Pan po raz pierwszy wiele lat temu?

Nie, raczej nie. Faktycznie czytałem opowiadania Sapkowskiego, jak byłem bardzo młodym człowiekiem, i było to przyjemne doświadczenie. Potem, gdy pojawiła się saga, miałem taki zwyczaj, że przed premierą każdej części czytałem wszystko jeszcze raz i dopiero wtedy sięgałem po nowy tom, żeby mieć to wszystko na świeżo w głowie. Z czasem rzeczywiście praca z tą prozą stała się moim zawodem. Nie znaczy to, że czar tych tekstów zniknął, jednak trochę inaczej obcuje się z danym materiałem pod kątem wykorzystania go w pracy lub przygotowywania adaptacji. To inne doświadczenie niż czytanie dla samej przyjemności. Taka lektura jest bardziej techniczna. Na przykład przy serialu służy do oceny, co dobrze wypadnie na ekranie, a co wręcz przeciwnie. Niekiedy to określenie pewnego ryzyka, co będzie trudne do pokazania. W tym wszystkim chodzi też często o patrzenie pod kątem możliwych redukcji – co usunąć, a co zmienić. W pewien sposób ogranicza to przyjemność z czytania.

To chyba trudne dla kogoś, kto na co dzień jest fanem tej literatury.

Ale bardzo dobrze, że tak się dzieje. Naszym zadaniem nie jest zabawa, a dostarczenie tej zabawy innym. To w końcu nasza praca, dość inżynierska, tak bym to nazwał. I to dotyczyło zarówno mojej pracy przy grach CD Projekt RED, jak i przy serialu. To godziny analiz, opisywania scen, postaci, zastanawiania się, jak poszczególne kadry skonstruować.

Czyli mówimy o czymś w rodzaju rozbierania tekstu na części pierwsze?

W pewien sposób tak. W ogóle produkcja filmowa czy serialowa to bardzo techniczne zadanie. Przede wszystkim to mocno technologiczne i logistyczne przedsięwzięcie, wymagające koordynacji setek ludzi, ale element kreatywny oczywiście występuje. Odnośnie do tekstu wszystko trzeba przemyśleć. Może się nagle okazać, że pokazanie w serialu jednego zdania będzie kosztować horrendalne pieniądze. Z kolei zmiana jednego słowa w tym zdaniu pozwoli sporo zaoszczędzić, a przy tym z artystycznego punktu widzenia finalny efekt nie dozna uszczerbku. Właśnie dlatego historie, nad którymi pracujemy, analizujemy bardzo dokładnie, a przy tworzeniu wizji poszczególnych scen pod uwagę brany jest dosłownie każdy detal. Dla przykładu wyobraźmy sobie scenę, w której bohater zdejmuje rękawicę. Przecież ktoś te rękawiczki musi zaprojektować, uszyć, kolejna osoba powinna wziąć miarę z dłoni aktora, a jeszcze inny członek ekipy jest odpowiedzialny za to, by ręka po zdjęciu rękawiczki wyglądała tak jak dłoń bohatera – w zależności od tekstu – piękna, czysta, brudna czy pokryta bliznami. To kompleksowe i rozbudowane czynności, które tworzą jeden prosty detal. A z drugiej strony taki element to kooperacja różnych pionów produkcyjnych, zatem wszystko musi być dokładnie zaplanowane i rozpisane. Właśnie dlatego wcześniej następuje bardzo dogłębne przepracowanie tekstu, na którym bazujemy.

Wróćmy na chwilę do Pana pracy przy wiedźmińskich grach. Przy tworzeniu intro do pierwszej części z 2007 roku właściwie stworzył Pan adaptację fragmentu opowiadania *Wiedźmin.*

Adaptacja to może za dużo powiedziane, bo przełożona została jedna scena. Ale staraliśmy się być dość wierni temu, co Andrzej przedstawił w opowiadaniu. To w ogóle ciekawa rzecz, bo pamiętamy wiedźmina jako postać zajmującą się polowaniem na potwory, a jak się okazuje, w książkach Sapkowskiego wcale nie ma zbyt wiele opisów walk z monstrami. Natomiast w kwestii relacji z tekstem oryginalnym wszystko zależy od tego, jak przygotujemy daną scenę, co chcemy pokazać. Pamiętajmy, że filmu czy w tym wypadku animacji nie wyczarowywuje się ot tak. Praca nad tym intro w roku 2005, czyli dosłownie nad tymi kilkoma minutami animacji, trwała ponad rok. Zatem to wszystko nie wzięło się z przestrzeni międzygwiezdnej [śmiech]. Byliśmy wtedy dość blisko pomysłów, jak ta walka powinna przebiegać, ale z czasem każdy z tych elementów przeszedł jeszcze gruntowną obróbkę. Na przykład wygląd strzygi, nim zaczął przypominać finalny rezultat, zmieniał się kilkanaście razy.

Z jakiego powodu?

Okazało się, że z opisu książkowego nie da się zrobić czegoś atrakcyjnego wizualnie. To też bywa problematyczne – niektóre rzeczy „działają” tylko na poziomie książki, kiedy są w formie zapisanych słów. Natomiast po przeniesieniu na ekran okazuje się, że coś jest nie tak, bywa groteskowe lub po prostu nie pasuje do ogólnej koncepcji. Poziom wizualny nie zawsze pokrywa się z poziomem tekstowym, dlatego czasami dziwnego potwora trzeba zamienić w strasznego, żeby to dobrze funkcjonowało. Poza tym odbiorcy mają w głowach różne kody wizualne, a my musimy się z naszą wizją wstrzelić w wyobrażenia widzów. Zawsze – czy to przy materiałach do gier, czy teraz przy wiedźmińskim serialu – byłem gotowy do pójścia na kompromisy w kwestii zgodności z materiałem źródłowym, by zachęcić do oglądania

jak największą grupę ludzi. O to przecież chodzi, by to, nad czym pracujemy, trafiło do szerokiej publiczności. Czasami wymaga to pewnych uproszczeń, zagrań pod widownię, i mam tego świadomość. Zwykle jednak takie zabiegi są szczegółowo i specjalnie projektowane. Właśnie tak było ze strzygą z intro do pierwszej gry. Dlatego wygląd w grze tego monstrum znacznie odbiega od opisu książkowego. Designerom z CD Projekt RED zależało, by strzyga była dokładnie tą, która później pojawia się w grze. I tu dochodzimy do sedna – do interpretacji opisu czy akcji. By to wszystko zrealizować, na potrzeby gry powiększyliśmy Stare Dworzyszcze, gdzie rozgrywa się walka ze strzygą. Chcieliśmy wprowadzić więcej różnorodności, by Geralt mógł potwora odepchnąć gdzieś dalej lub wręcz przeciwnie, by chwilami mógł toczyć walkę w dość wąskich przestrzeniach, gdzie kadr jest bardziej wypełniony treścią. Przy tworzeniu takich scen pracuje się też nad rytmem walki.

To znaczy?

Każda walka jest jak utwór muzyczny, trzeba się w nią wsłuchać. Musi mieć swoje pauzy, zwrotki, refreny. To trzeba wychwycić, by dobrze zaprojektować starcie. Ten rytm muzyczny, rytm kolejnych ciosów, to są bardzo ważne kwestie. Dużo czasu spędza się przy tym nad storyboardem, czyli takim szkicem z pierwszym pomysłem tego, gdzie będą stać kamery, jak będą wyglądać poszczególne kadry. Co prawda później odchodzi się od tego dokumentu, ale wciąż stanowi on ważny element pracy. To dzięki niemu możemy sporządzić pierwszy zarys działań dla wszystkich pionów projektowych, dzięki czemu komunikacja jest łatwiejsza. Każdy wtedy mniej więcej wie, co ma robić i jak będzie wyglądał projekt w zarysie. Trochę inaczej jest na planie zdjęciowym. To niezwykle żywe miejsce, gdzie czasami udaje się złapać lepsze i ciekawsze kadry, dzięki czemu można znaleźć bardziej interesujące sposoby opowiedzenia tej samej sceny, niż pierwotnie zakładaliśmy. Właśnie dlatego storyboard nie już tak mocną wykładnią jak kiedyś.

Piętnaście lat temu, kiedy robiliśmy wiedźmińskie intro, bardzo unikało się odchodzenia od storyboardów. Dziś jest więcej możliwości technologicznych i można być bardziej elastycznym. Przecież nie wszystko da się zaplanować na papierze. Powstawanie jest nieustannym procesem. W taki sam sposób mogę odpowiedzieć na pana pytanie – interpretowanie *Wiedźmina* czy to na potrzeby gier, czy serialu, to proces ulegający ciągłym zmianom.

W 2007 roku, po premierze gry od CD Projekt RED, sporo fanów sugerowało, że powinien powstać film animowany o Geralcie z Rivii w takim stylu jak intro i outro gry, a jego twórcą powinien być Tomasz Bagiński. Docierały do Pana te głosy?

Tak, ale już wtedy miałem i również obecnie mam dość jasną wizję tego, jak wygląda rynek filmowy. To są ciekawe pomysły, ale... traktuję je hobbystycznie. W tamtym okresie trudno było brać te sugestie serio, zwłaszcza że mniej więcej wtedy widzieliśmy w kinach efekty eksperymentów z animacją Roberta Zemeckisa – między innymi *Ekspres polarny.* Nie wyglądało to najlepiej. To oczywiście było ogromne przedsięwzięcie, a sam Zemeckis to wizjoner i świetny filmowiec, ale po prostu wtedy było za wcześnie na takie projekty. Nie było jeszcze odpowiednich narzędzi. I dlatego w tamtym czasie animowany *Wiedźmin* nie mógł powstać. Poza tym animacja na wysokim poziomie jest bardzo drogą technologią, to również spore utrudnienie. To były miłe sugestie, ale nierealne.

W 2014 roku potwierdził Pan, że będzie tworzył film o wiedźminie. Co było przyczyną decyzji o nakręceniu filmu?

Pomysły mają to do siebie, że aby się pojawiły, musi nas coś zainspirować, coś musi się nam spodobać. Z *Wiedźminem* sytuacja była prosta – ciekawy bohater i naprawdę dobra literatura. To wbrew pozorom rzadkość w Polsce. Nie mamy zbyt wielu przypadków prozy, która stanowiłaby ciekawy punkt wyjścia dla filmowca. W wypadku

Wiedźmina mieliśmy wcześniej film i serial z 2001 roku, więc trochę czasu już minęło, a wśród widzów odczuwalna była potrzeba, żeby zobaczyć coś związanego z przygodami Białego Wilka. Z drugiej strony uznałem, że dobrze byłoby spróbować podejść do tematu inaczej, niż zrobiono to wcześniej, bo nie każdemu poprzednie produkcje przypadły do gustu. Dlatego *Wiedźmin* był dla mnie bardzo naturalnym wyborem. No bo co jeszcze można z polskiej literatury nakręcić?

Ostatecznie powstał serial, który zdobył globalną popularność i zaowocował ogromnym wzrostem sprzedaży prozy Andrzeja Sapkowskiego na rynkach zachodnich. Okazało się, że jest ona ciągle aktualna, jest na nią realne zapotrzebowanie i nie wynika to tylko i wyłącznie ze skutecznej promocji. Co Pana zdaniem jest przyczyną takiego stanu rzeczy?

Ale właśnie to również stanowi efekt promocji. To oczywiście doskonała literatura, ale doszło do takiej sytuacji, że obecnie po prostu modne jest mieć książki Andrzeja Sapkowskiego na półce. Dziś to jeden z elementów, który wpływa na kupowanie książek, niezależnie od tego, czy ludzie je potem przeczytają, czy nie. Tak działa trend. Dlatego cieszę się, że dotyczy to akurat prozy Andrzeja, bo to przede wszystkim proza na wysokim poziomie. Mamy obecnie do czynienia z niesamowitą rzeczą, mianowicie z tym, że *Wiedźmin* wszedł już do kręgu kultury światowej. Zatem jeśli ktoś chce przeczytać jakieś nietuzinkowe fantasy, to z pewnością sięgnie po książki Andrzeja Sapkowskiego. Zwłaszcza że wykraczają one poza jakiekolwiek ograniczenia czasowe, choć powstały w bardzo konkretnym momencie, gdy Polska przechodziła przemiany ustrojowe. Tu należy uznać Andrzeja niesamowite oko do detalu, do obserwacji ludzkiej natury, co wynika z jego erudycji i licznych podróży. Dzięki temu zauważył ponadczasowe mechanizmy, które występowały w przeszłości i wystąpią w przyszłości. Właśnie z tego powodu *Wiedźmin* jest w pewien sposób ponadczasowy. To nie jest jakaś średniowieczna opowieść, wręcz przeciwnie. Co chwila jesteśmy

zaskakiwani współczesnymi problemami, czy nawet aktualnymi zwrotami z naszego języka. Taka gra z czytelnikiem, zabawa formą i schematami myślowymi wtedy, gdy powstawała, była czymś bardzo świeżym. I obecnie, za sprawą serialu, również jest świeża. Choć to akurat nie powinno zaskakiwać, ponieważ kino z reguły reaguje z dość dużym opóźnieniem na tego typu kwestie.

Jak Pan to rozumie?

Proszę zobaczyć, jak wielu twórców sięga po literaturę, która powstała właśnie około trzydziestu lat temu. Ta proza zdążyła się już „wgryźć" w świadomość odbiorców i w kinie czy za sprawą seriali znowu bardzo dobrze funkcjonuje. Zresztą mam takie wrażenie, że obecnie świat przechodzi jakąś formę transformacji. Lubię sobie żartować, że świat przechodzi teraz podobne zmiany, jak my trzydzieści lat temu. I ten *Wiedźmin*, który dla nas był wtedy idealny, teraz z sukcesami odnajduje się we współczesnym świecie. A ten, mówiąc z przymrużeniem oka, za sprawą social mediów i szeroko pojętego przekazu medialnego jest pełen chaosu. W tego typu sytuacjach lubimy takich bohaterów jak Geralt, który jest ostoją, ma własne zasady, sposób bycia i kodeks moralny. Nawet jeśli niedookreślony, to wiemy, że on go ma i po prostu pewnych rzeczy nie zrobi.

Może odbiorcy po prostu potrzebują takich przewidywalnych bohaterów w czasach, które są tak niepewne?

Oczywiście, że tak. W takich chwilach potrzebujemy stabilności.

Skoro już jesteśmy przy temacie Geralta, to porozmawiajmy chwilę o aktorach. W 2014 roku, kiedy było głośno o tym, że pojawi się film o wiedźminie, wspominał Pan w wywiadach o konieczności wybrania brytyjskiego aktora do roli Geralta. Teraz w Białego Wilka wciela się Henry Cavill, również Brytyjczyk. Co takiego jest w tej nacji, że od początku widział Pan Brytyjczyka jako wiedźmina?

To było raczej powiedziane w formie żartu. Jednak jeśli mam opowiedzieć historię, która nie dzieje się w żadnej konkretnej epoce – bo to przecież fantasy – to siłą rzeczy lepiej koncentrować się na czymś przypominającym Europę. Również w kontekście języka i akcentu, nawet jeśli w samej opowieści nie są to elementy przesadnie istotne. Przede wszystkim dlatego, że nasz kontynent jest po prostu starszy od innych. Dzięki temu łatwiej nakreślić pewien sposób myślenia o historii i rzeczywistości uniwersum, które chcemy pokazać. Jeśli natomiast rzecz dzieje się w nowym świecie, na jakimś nowo odkrytym lądzie, sytuacja będzie odmienna. Wtedy będziemy szukać kogoś mówiącego w inny sposób, z bardziej charakterystycznym akcentem czy jakąś manierą w sposobie mówienia. Oczywiście to wszystko nie oznacza, że nie ma dobrych amerykańskich aktorów. Są, to jasne. Ale w odczuciu moim i całej naszej grupy produkcyjnej do pewnego typu historii lepiej angażować aktorów europejskich, w tym brytyjskich. W pewnym sensie również dlatego, że jedną z inspiracji dla całej wiedźmińskiej historii są legendy arturiańskie. Nie można tego ignorować, bo proza Sapkowskiego jest mocno osadzona nie tylko w polskiej kulturze, ale również kulturze miejsca, gdzie fantasy się w ogóle narodziło, czyli w Wielkiej Brytanii.

Uważni widzowie serialu *Wiedźmin* zwrócili uwagę na pewne nawiązania do komiksu o przygodach Geralta autorstwa Andrzeja Sapkowskiego, Macieja Parowskiego i Bogusława Polcha. Jedno z podobieństw miałoby dotyczyć wyglądu aktorki wcielającej się w postać Renfri. Czy w trakcie prac nad serialem inspirował się Pan jakimiś innymi wiedźmińskimi adaptacjami?

Przede wszystkim to projekt, przy którym pracuje rzesza ludzi, chociażby sam pion kreatywny jest bardzo liczny. Staraliśmy się zrobić coś oryginalnego i nie bazować na grach czy komiksach, bo w naszym odczuciu widzowie nie tego chcą. To jest problem dotyczący chociażby filmowych adaptacji gier. Tak naprawdę dokładnego przełożenia chce

tylko nieliczna grupa fanów danego tytułu. Większość widowni oczekuje jakiegoś zaskoczenia i właśnie na tym chcieliśmy się skupić. Oczywiście umieściliśmy jakieś mrugnięcia okiem do widzów, pojawiają się *easter eggi*, ale nie w wypadku Renfri. Pamiętajmy jednak, że wszyscy – zarówno wcześniejsi twórcy, jak i obecnie nasza ekipa – pracujemy na tym samym tekście źródłowym. Z tego powodu czasami pewne podobieństwa mogą się pojawić, to naturalne.

W trakcie swojej pracy miał Pan do czynienia z wieloma historiami i bohaterami – czy to przy okazji tworzenia animacji, reżyserii, czy przy wykonywaniu prac graficznych (np. okładek do książek Jacka Dukaja). Czy na tle Pana poprzednich doświadczeń postać Geralta jest w jakiś sposób wyjątkowa?

Tak, jakby było inaczej, tobym się nią nie zajmował. Szczerze mówiąc, to o wyjątkowości postaci chyba powinni się wypowiadać specjaliści od literatury, może jacyś krytycy literaccy. W moim wypadku wszystko zależy od tego pierwszego momentu, tego, czy polubię daną postać. To czysto emocjonalna kwestia, jednak musi być w bohaterze coś magnetycznego, co sprawi, że mnie zaciekawi i poczuję do niego sympatię. To właściwie coś, czego nie da się zmierzyć ani jednoznacznie zdefiniować. To po prostu trzeba poczuć. Dopiero później mogę pomyśleć o tym, co i jak chciałbym opowiedzieć z udziałem danej postaci. Wtedy też człowiek zaczyna się zastanawiać dokładniej nad motywacjami, dlaczego na przykład wiedźmin postępuje tak, a nie inaczej. Ponownie jest to techniczne zadanie, dotyczące zrozumienia pewnych kwestii, by móc je w odpowiedni sposób zinterpretować. Dzięki temu, co „wyciągniemy” z danego bohatera, aktor może lepiej pracować. Oczywiście wszystkie te informacje odtwórcy ról mają od scenarzystów, ale ci mają je... od nas, czyli od producentów. Wiem, że to nie jest bezpośrednio odpowiedź na pytanie o wyjątkowość Geralta, ale wydaje mi się, że właśnie w takich analizach, jakie wykonujemy na potrzeby różnych projektów, uwidacznia się nietuzinkowość postaci,

wiedźmina również. Natomiast dla mnie Biały Wilk jest taką boją w czasie sztormu, stanowi pewien punkt odniesienia, moralny kręgosłup świata, w którym go widzimy. Dlatego szczególnie ciekawa jest przy tym jego niedoskonałość. Mimo całej swojej moralności wiedźmin popełnia mnóstwo błędów i obrazuje przy tym interesującą kwestię. Czasami postępowanie w sposób odpowiedni, zgodny ze swoimi wartościami, jest błędem. Niekiedy Geralt powinien się ugiąć, zachować inaczej. Jednak tego nie robi i ponosi przykre konsekwencje. Jego upór nie zawsze stanowi najlepsze rozwiązanie, ale właśnie przez to jest nam bliższy. To również dobry przykład na to, że nie ma prostych odpowiedzi na pytania o sens albo o to, co jest dobre, a co złe.

Panorama Ogrodzieńca – na pierwszym planie majestatyczny zamek

Źródło: fot. Krzysztof Kamiński/Zamek Ogrodzieniec

Wspomina Pan o emocjonalności, że dzięki temu „kupujemy” danego bohatera. W jaki sposób pracuje się nad tym aspektem na planie filmowym, by uzyskać sympatię widza? To w ogóle możliwe, by w tak dynamicznym miejscu świadomie nad tym pracować?

Oczywiście, tylko... trzeba ufać sobie z przeszłości. Wyjaśniając to na konkretnym przykładzie, powiedzmy, że postać wiedźmina z jakichś określonych powodów spodobała nam się dziesięć, może piętnaście lat temu. Przez ten cały czas pracowaliśmy nad postacią, wykonywaliśmy jej pogłębione analizy. To często zabija jakąkolwiek emocję, ponieważ coś przyjemnego rozkładamy na części pierwsze, na technologiczne detale. Musimy to zrobić, ale właśnie dlatego, że siedzimy nad tym tyle czasu i wykonujemy te wszystkie czynności, nie jesteśmy już tymi samymi ludźmi, którzy na początku zachwycili się opowieścią czy bohaterem. W takich sytuacjach należy pamiętać, a przynajmniej próbować nie zapominać o tym, co nas kiedyś pociągało w danej historii. Wtedy łatwiej jest sobie zaufać w kwestii tego, że jakieś określone decyzje, podjęte jeszcze na początku projektu, były właściwe. To bardzo ważne i niezwykle pomaga w naszej pracy. W przypadku planu filmowego jest jeszcze jedna kwestia – to żywy organizm. Często nas coś zaskakuje, bo aktorzy wpadają na ciekawe pomysły, nagle pojawia się coś interesującego, dzięki czemu można wprowadzić zmiany czy coś usprawnić. W ten sposób mamy jakieś nowe spojrzenie i można na nowo poczuć zachwyt związany z opowieścią czy bohaterem, „odkryć” jakiś dialog czy scenę. Jednak właśnie tutaj kryje się pewna pułapka. Zawsze takie sytuacje należy gruntownie przeanalizować. Choć na planie wiele się dzieje, czasami trzeba się po prostu zatrzymać i ocenić, czy nowe pomysły lub zmiany, jakie chcemy wprowadzić, faktycznie są takie dobre, nawet jeśli początkowo pozytywnie nas zaskoczyły. Szczerze mówiąc, jest to próba odpowiedzenia na pytanie, czy nowa emocja, jaką chcemy wprowadzić do sceny, jest lepsza od tej, która już w niej funkcjonuje; czy to, co jest nowe, naprawdę będzie właściwszym wyborem od tego, co założyliśmy sobie na początku.

To chyba jedno z trudniejszych zadań w trakcie pracy twórczej.

Rzeczywiście, niełatwo to ocenić. Praca nad budowaniem emocji stanowi pewien proces, który trwa nieustannie i potrafi mocno zaskoczyć. Czasami bywa tak, że na planie nic się ciekawego nie dzieje, a potem w pokoju montażowym, po dodaniu muzyki i odpowiednim montażu, okazuje się, że udało się wyciągnąć z danego fragmentu coś niesamowitego. Ale jak wspominałem, w takich sytuacjach trzeba mieć zaufanie do siebie i emocji, które czuliśmy na początku. Oczywiście pojawiają się kryzysy. Jednak są one krótkotrwałe. Potem znowu wszystko jest dobrze i udaje się coś ciekawego wymyślić. To jak bieganie maratonu – co kilka kilometrów jest trudny moment, na przykład znudzenie materiałem. Na szczęście to mija i złe chwile odchodzą w przeszłość.

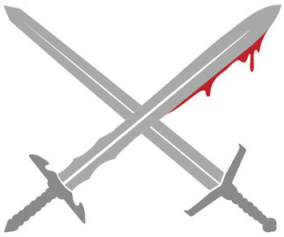
Obecnie jesteśmy w takim momencie światowej „ekspansji” *Wiedźmina,* że mamy potwierdzoną produkcję filmu animowanego, serial jest najpopularniejszy w historii Netfliksa, wszyscy zachwycają się literaturą Andrzeja Sapkowskiego. Efekt *Wiedźmina* działa w najlepsze. Czy coś w skali tego zjawiska Pana zaskoczyło?

Nie, raczej nie. Dlaczego miałoby zaskakiwać?

Bo widzowie wyciągają z tego wszystkiego mnóstwo interesujących, niekiedy dość humorystycznych elementów, na przykład tworząc kompilacje chrząknięć i odgłosów *hmmm* w wykonaniu Henry’ego Cavilla jako Geralta. Świadczy to o tym, że *Wiedźmin* trafił do ludzi pod każdą szerokością geograficzną i przedstawicieli różnych kręgów kulturowych.

To był ukryty cel. Zawsze towarzyszy mi jednak taka myśl, że gdy kończymy jakiś projekt i wypuszczamy go do ludzi, to staje się on własnością publiczności. Bardzo lubię taki tok rozumowania, bo kiedy coś już zaprezentowaliśmy odbiorcom, gdy kończą się obowiązki marketingowe, to na spokojnie można wrócić do pracy i skupić się na

nowych historiach do opowiedzenia. To, co się dzieje teraz wokół *Wiedźmina*, nie zaskakuje mnie ani nie przeraża. Czasem cieszy, gdy w wolnych chwilach obserwuję, jak to wszystko funkcjonuje. Najważniejsze jest jednak to, że wszystko, nad czym pracowaliśmy, żyje swoim życiem. Szczegóły nie są dla mnie aż tak istotne. Rzecz jasna, miałem nadzieję, że taki szum się pojawi, bo przecież nigdy nie ma na to żadnej gwarancji. Jednak jestem już tak długo w tej branży, tak wiele przeżyłem zwrotów akcji przy *Wiedźminie*, że staram się być do tego wszystkiego naprawdę zdystansowany. Chyba już niewiele jest w stanie mnie zaskoczyć.



MACHINA RUSZYŁA

Oczekiwanie na serial osłodziły fanom Geralta z Rivii dwie niespodzianki. Pierwszą okazała się premiera fanowskiego filmu *Pół wieku poezji później*, która odbyła się 7 grudnia 2019 roku na serwisie YouTube. Opowieść nie wiąże się bezpośrednio z Białym Wilkiem, choć odniesień do niego nie brakuje. To historia o przygodzie Lamberta, Triss i Juliana, syna Jaskra (tak, bard w wizji twórców doczekał się potomka, który stał się jedną z najważniejszych postaci w filmie). Projekt mógł zostać zrealizowany dzięki zbiórkom crowdfundingowym na serwisach Indiegogo i PolakPotrafi, a także na Facebooku. Kosztował niespełna 100 tysięcy złotych, a jego produkcja trwała blisko cztery lata. Jednak wizja Jakuba Nurzyńskiego mimo niewielkiego budżetu urzekła fanów wiedźmińskiego uniwersum. Z jednej strony interesujący okazał się pomysł na fabułę, która rozgrywa się ćwierć wieku po ostatnich wydarzeniach z sagi Andrzeja Sapkowskiego. Podczas ataku na Kaer Morhen giną wiedźmini, poza jedynym ocalałym Lambertem. Jakiś czas później pojawia się informacja, że uciekinierka z Aretuzy, akademii czarodziejek, być może odnalazła Księgę Alzura, w której znajduje się opis, jak stworzyć wiedźmina. Zadania odnalezienia dziewczyny podejmuje się Triss Merigold, a pomóc jej mają Jaskier, jego syn i wspomniany Lambert. Całość okazała się interesującym, przemyślanym i dobrze zrealizowanym obrazem z udziałem profesjonalnych aktorów – Mariusza Drężka (Lambert), Zbigniewa Zamachowskiego (Jaskier), Andrzeja Strzeleckiego (sołtys Włościbyt) czy Magdaleny Różańskiej (Triss Merigold). Do tego zaskakiwał humor odnoszący się do tego, co znamy z prozy AS-a oraz innych wiedźminaliów, na przykład gier. Autorzy pokusili się też, za sprawą Lamberta, o ironiczne komentarze na temat Geralta. Atutem filmu była również ścieżka dźwiękowa, którą stworzyli Liz Katrin oraz Marcin Cyronek. Film spodobał się widzom i w tydzień po premierze liczba wyświetleń wynosiła blisko 960 000 i szybko przekroczyła milion.

W przypadku projektu fanowskiego – od fanów dla fanów, jak określali go twórcy – jest to świetny wynik. Jednocześnie produkcja uwypukliła istotną kwestię – uniwersum wykreowane przez Andrzeja Sapkowskiego jest na tyle pojemne, że można je rozwijać i prezentować historie jeszcze nieopowiedziane, również dotyczące postaci pobocznych, jak Lambert. Film pokazał tym samym, że można w interesujący sposób przedstawić wydarzenia ze świata *Wiedźmina* bez... wiedźmina. Przynajmniej bez tego najważniejszego.

Podczas ataku na Kaer Morhen giną wiedźmini, poza jedynym ocalałym Lambertem.

Drugą niespodzianką dla fanów Białego Wilka okazał się *Samurai Witcher*, krótkometrażowa forma wyreżyserowana przez Jasona Deweya i Liama McKeowna z grupy Mashed. Całość stylistycznie przypomina prace Genndy'ego Tartakovsky'ego, cenionego na świecie animatora. To co prawda niespełna czterominutowa historyjka, jednak warta uwagi ze względu na oryginalną stylistykę i kolejny, coraz bardziej śmiały krok Geralta w świat animacji. Wcześniej pojawiały się różne parodystyczne kreskówki, dość dużo „wykwitło" takich form w Internecie po premierze trzeciej części gry CD Projekt RED, jednak od listopada 2019 roku trwały spekulacje, czy realny jest film lub serial animowany o Geralcie z Rivii. Rozważania podsycił Tomasz Bagiński, mówiąc w jednym z wywiadów, że być może tak się stanie. Pod koniec stycznia 2020 roku Netflix uciął wszelkie spekulacje, potwierdzając, że trwają prace nad wiedźmińską animacją pod tytułem *The Witcher: Nightmare of the Wolf*, którego głównym bohaterem będzie Vesemir, mentor Geralta.

MARIUSZ DRĘŻEK MAGDALENA RÓŻAŃSKA MARCIN BUBOŁKA KAMILA KAMIŃSKA BARTOSZ WESOŁOWSKI JANUSZ SZPIGLEWSKI
ORAZ ZBIGNIEW ZAMACHOWSKI
FILM OD FANÓW DLA FANÓW
PÓŁ WIEKU POEZJI PÓŹNIEJ
· OD 7 GRUDNIA NA YOUTUBE ·
Polak potrafi.pl
INDIEGOGO
KMT art Film
TOOLERNIA
LHG LIGHTHOUSE GURU

Oficjalny plakat (jego autorem jest Kuba Knapik) fanowskiej produkcji

Źródło: materiały producenta filmu

Tygodnie tuż przed premierą zaskoczyły wszystkich jeszcze jedną informacją. Mianowicie serial miał otrzymać – poza wersją lektorską i rzecz jasna oryginalną – pełny polski dubbing. Geraltem okazał się Michał Żebrowski, co stanowiło piękne domknięcie koła, jakie zatoczyła wiedźmińska historia. Warto przy tym zauważyć, że wszyscy aktorzy, którzy kiedykolwiek wcielali się w postać wiedźmina – czy to w filmie, grze, teatrze, czy audiobookach – mają głęboki tembr głosu. Dlatego

wybór Żebrowskiego był oczywisty, ale też stanowił miły sygnał dla widzów pamiętających film i serial Marka Brodzkiego. Dobrze korespondowało to z tym, co proponowano fanom przed premierą netfliksowego *Witchera* – na przykład Kino Nowe Horyzonty we Wrocławiu zaplanowało na 19 grudnia specjalne pokazy filmu Marka Brodzkiego. Bilety rozeszły się w ciągu kilku dni. Podobnych inicjatyw było zresztą więcej. Organizowano spotkania, w pubach rozgrywano wiedźmińskie quizy, a media społecznościowe grzały się do czerwoności zalewane kolejnymi zdjęciami z polskich miast przystrojonych bilbordami, tablicami multimedialnymi oraz muralami reklamującymi serial (na przykład we Wrocławiu). Najbardziej wiedźmińska okazała się Warszawa, w której Netflix organizował między innymi oficjalny pokaz pierwszego odcinka serialu (18 grudnia) oraz imprezy poprzedzające na przykład konkurs *Próba Traw*, w którym można było wygrać wejściówki na uroczystą premierę.

Zbigniew Zamachowski ponownie jako Jaskier w fanowskim filmie *Pół wieku poezji później*, reż. Jakub Nurzyński

Źródło: https://www.youtube.com/watch?v=t3d0iG9qa_E [dostęp 27.02.2020], oficjalny zwiastun filmu

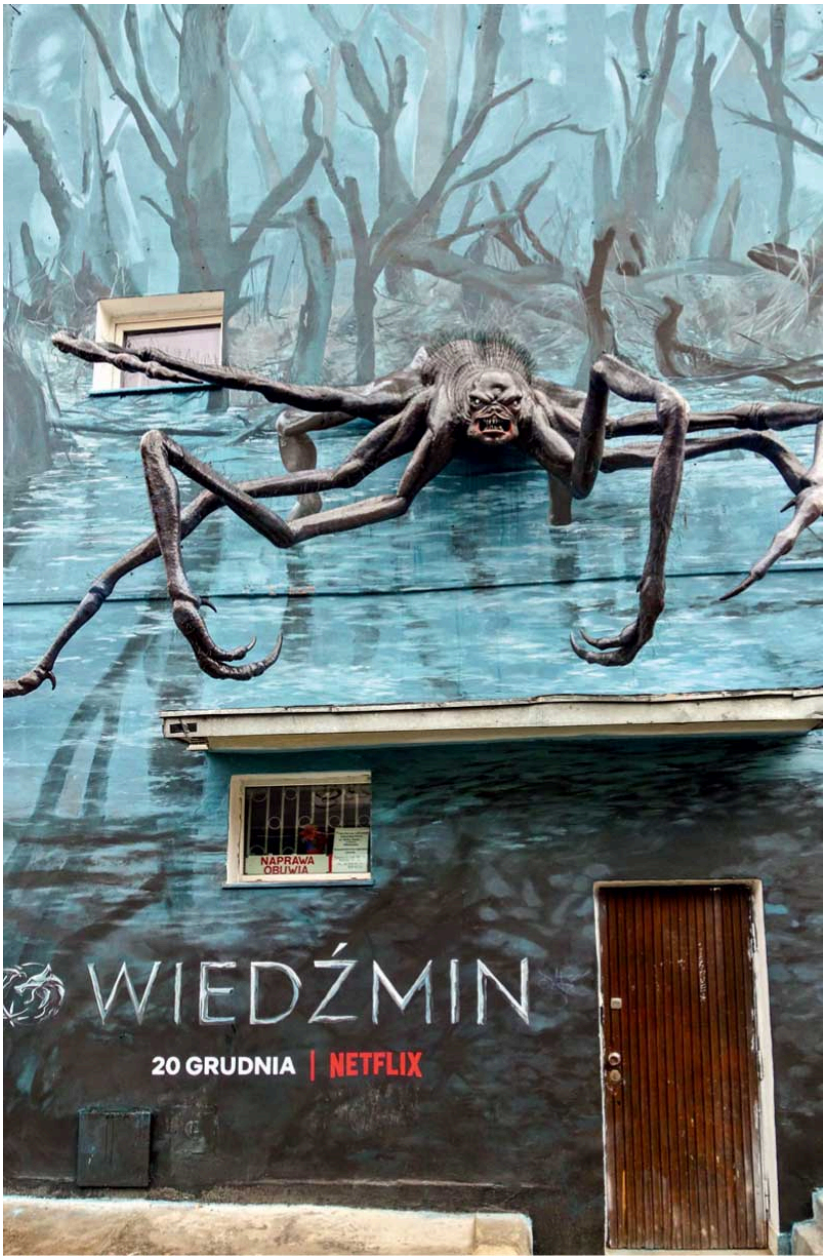
Jeszcze przed premierą pojawiły się kolejne materiały promujące adaptację, w tym film, w którym Henry Cavill (tak jak przed laty robił to w radiu Michał Żebrowski) czyta fragmenty opowiadania *Wiedźmin* ilustrowane kadrami z serialu[147]. Całość wypadła niezwykle wiarygodnie i wielu fanów zaczęło się zastanawiać nad możliwością powstania audiobooka w wykonaniu aktora. Interesujące było również to, że kolejny raz, promując serial, promowano też książki Sapkowskiego, co stało się elementem charakterystycznym marketingu pierwszego sezonu netfliksowego *Wiedźmina*. Niedługo potem opublikowano również materiał z odwiedzin Andrzeja Sapkowskiego na planie oraz jego rozmowy z Lauren Schmidt Hissrich, co miało podkreślić ścisłe powiązanie między produkcją Netfliksa a literaturą.

Mennica Gdańska we współpracy z Andrzejem Sapkowskim wypuściła srebrne monety z wiedźminem. Ciekawostką jest fakt, że są one legalnym środkiem płatniczym na wyspie Niue na Oceanie Spokojnym; monetę zaprojektowała Beata Kulesza-Damaziak, na podstawie pomysłów Łukasza Rosanowskiego

Źródło: fot. Kinga Keenys Gełdon-Czech we współpracy z Fundacją OKO-LICE KULTURY (www.oko-lice-kultury.pl)

Tuż przed premierą miało miejsce symboliczne zdarzenie. Mennica Gdańska wypuściła dwie z całej serii zaplanowanych monet inspirowanych literackim wiedźminem. Nawiązują one do opowiadań *Ostatnie życzenie* i *Kwestia ceny.* Na pierwszej z nich, jak głosi oficjalny opis: „Geralt i Yennefer starają się uratować Jaskra z mocy dżina. Miecz Białego Wilka ozdobiono złotem, a magiczną kulę czarodziejki stworzono drukarką 3D”, natomiast druga: „prezentuje scenę uczty w Cintrze, gdy do królowej Calanthe przybył Jeż, domagający się

obiecanego małżeństwa z córką władczyni, Pavettą. Monetę – ważącą kilogram – wykonano ze srebra, a w miejsce okna zamku wstawiono agat”[148]. Każdy z kolejnych numizmatów ma odnosić się do jednej książki wiedźmińskiego cyklu.



Warszawski mural promujący serial Netfliksa

Źródło: fot. Włodzimierz Wasyluk/Getty Images Poland

PREMIERA

Serialowy *Wiedźmin* doczekał się trzech premier – światowej w Londynie, polskiej i rzecz jasna netfliksowej, już na platformie[149]. Pierwsza z nich odbyła się w poniedziałek 16 grudnia 2019 roku w londyńskim kinie Odeon Luxe przy Leicester Square, gdzie na czerwonym dywanie spotkali się Henry Cavill, Anya Chalotra i Freya Allan, jak również inni twórcy, w tym Tomasz Bagiński czy Lauren Hissrich. Dwa dni później serialowa ekipa przybyła na polską premierę do Warszawy. Zorganizowano ją na torze Służewiec i w jej trakcie pokazano trzy pierwsze odcinki serialu. Na seansie ponownie pojawili się twórcy, a także celebryci, dziennikarze oraz fani – szczęśliwi zwycięzcy konkursu. Nie wszystko poszło gładko: zabrakło Andrzeja Sapkowskiego (pozdrowienia obecnym w jego imieniu przekazywał Tomasz Bagiński), a emisję rozpoczęto z dwugodzinnym opóźnieniem, podczas którego rozbrzmiewał z głośników zapętlony soundtrack serialu. W trakcie wydarzenia zorganizowano panel dyskusyjny z twórcami, była także okazja do zdjęć i rozmów z aktorami. To jednak tylko przygrywka do tego, co zadziało się 20 grudnia. O 9.00 rano czasu polskiego na Netfliksie pojawił się cały pierwszy sezon produkcji. Kilka minut po tej godzinie zakończyło się embargo na recenzje, zatem wszystkie media ponownie żyły *Wiedźminem*. I jak zawsze przygody Białego Wilka rozemocjonowały miliony fanów na całym świecie, choć ich opinie okazały się niezwykle zróżnicowane.

Na premierze zabrakło Andrzeja Sapkowskiego, a emisję rozpoczęto z dwugodzinnym opóźnieniem.

Tym razem sprawa okazała się jednak znacznie bardziej skomplikowana niż przy okazji polskiego filmu Marka Brodzkiego.

Przez blisko dwie dekady *Wiedźmin* i wszystko, co z nim związane, urosło do miana dobra narodowego czy wręcz narodowej świętości, zatem – co było do przewidzenia – każdy miał swoje wyobrażenie, jak ten wymarzony *Wiedźmin* rodem z Ameryki miał wyglądać. Oczekiwania były ogromne, więc praktycznie każdy element pierwszego sezonu został prawie od razu przedyskutowany i omówiony. A co się w nim właściwie znalazło?

Gwiazdy *Witchera*: od lewej Joey Batey (Jaskier), Anya Chalotra (Yennefer), Freya Allan (Ciri) i Henry Cavill (Geralt)

Źródło: fot. Andreas Rentz/Getty Images for Netflix

Otrzymaliśmy osiem odcinków, z osobno przedstawionymi losami Geralta, Ciri i Yennefer, które z czasem zaczynają się przeplatać – w wypadku dziewczynki i wiedźmina na samym końcu, natomiast w przypadku czarodziejki i Białego Wilka w chwili ich poznania w mieście Rinde (połowa sezonu). Elementy fabularne związane z samym Geraltem dość mocno nawiązują do prozy Andrzeja Sapkowskiego, konkretnie do opowiadań, między innymi *Kwestia ceny,*

Kraniec świata czy *Wiedźmin*, natomiast wątek Yennefer został dość mocno rozbudowany o przedstawienie jej przeszłości garbuski i edukacji w akademii magii Aretuza. Natomiast opowieść o Ciri ukazuje ją podczas rzezi królestwa Cintry i jej dalszej wędrówki przez Brokilon aż do spotkania Geralta. W czasie ośmiu odcinków widzowie poznają również inne ważne postaci, jak Triss Merigold, Tissaia de Vries, preceptorka Yennefer i rektorka Aretuzy, czarodziej Stregobor, Jaskier, Fringilla Vigo czy Vilgefortz, Cahir oraz królowa Calanthe i jej mąż Eist. W ten sposób przygotowano fabularnie grunt pod prezentację wydarzeń z sagi. Sęk w tym, że w samym serialu pojawiły się problemy z dość skomplikowaną (przynajmniej na początku) chronologią wydarzeń. Mianowicie w pierwszym odcinku widzimy upadek Cintry, do którego wracamy również w późniejszych odcinkach, choć z innej perspektywy. Ponadto trzy dziejące się równocześnie historie początkowo wprowadzały zamęt i widzowie nieznający wiedźmińskiego uniwersum mogli się w nich pogubić. Zwracano także uwagę na dość wyraźne spłycenie głębi niektórych rozmów (między innymi Geralta i Stregobora) oraz wątków, choć należy pamiętać, że sporo takich zabiegów mogło wiązać się z formatem serialowym. Kontrowersyjne okazały się też efekty specjalne, potwory i animacje wykonane przez Platige Image. I to do tego stopnia, że jak bumerang wrócił temat smoka z polskiej ekranizacji, który zdaniem wielu internautów nagle już nie jest taki brzydki przy dużo mniejszym, choć bardziej dynamicznym smoku od Netfliksa. W większości zgodnie chwalono za to choreografię starć i Henry'ego Cavilla, choć jego pomysł z mrukowatym wiedźminem i jego głębokim, nieprzyjemnym głosem nie każdemu przypadł do gustu. Jak przyznał sam aktor: „Faktycznie wybrałem taki a nie inny głos dla Geralta z bardzo konkretnego powodu. W książkach mamy ten luksus, że Biały Wilk może toczyć długie rozmowy i mieć wiele monologów wewnętrznych. To bardzo zniuansowany i kompleksowy styl, bo dowiadujemy się, kim jest Geralt, poprzez jego konwersacje z innymi ludźmi. Lauren miała jednak swoją własną wizję tego świata i fabuły. W serialu od samego początku jest trójka głównych bohaterów. Dlatego

musiałem użyć zupełnie innych narzędzi, żeby pokazać charakter Geralta. Skondensować go do samej esencji jego istoty. Dla mnie wiedźmin jest postacią mówiącą wprost o tym, co myśli. Bez wahania. W książce nie do końca tak jest, ponieważ wielokrotnie prowadzi długie konwersacje z królem czy królową. Na początku jest miły, a na końcu rzuca »P***rzyć was. Zrobię to po swojemu!«, bo doskonale wie, że druga osoba chce nim manipulować. Chciałem oddać to samo nastawienie burknięciem czy nawet jednym słowem. Twardy, szorstki głos Geralta pasował do tego nastawienia”[150].

Serialowy Jaskier (Joey Batey). Serial *Wiedźmin*, odc. 4 pt. *O bankietach, bękartach i pochówkach*, reż. Alex Garcia Lopez

Źródło: fot. Rex Shutterstock/East News

Powszechny zachwyt wywołał za to soundtrack autorstwa Giony Ostinellego i Sonyi Belousovej oraz ballady Jaskra ze znakomicie śpiewającym Joeyem Bateyem, zwłaszcza *Toss a coin to your witcher* – w rodzimej wersji z wokalem Marcina Franca zatytułowany *Grosza daj wiedźminowi* – szybko podbiły serca widzów. Zwłaszcza ta ostatnia

doczekała się natychmiastowych przeróbek wykonywanych przez artystów z całego świata, reprezentujących różne style muzyczne. Pojawiły się covery heavymetalowe, wersja śpiewana przez ludowy chór z Omska, nie zabrakło także śląskiej interpretacji o tytule *Kotlok daj hekserowi*.

Muzyka jest zresztą dość istotna w serialu, nie brakuje w niej nawet elementów musicalowych, co dobrze korespondowało z postacią barda, generującego komizm w filmie. Zresztą współpraca Cavilla i Bateya okazała się wisienką na torcie pierwszego sezonu. Sam Cavill sprawdził się w oczach fanów i dość szybko zbudował swojego Geralta, co do którego większość nie miała zarzutów. Okazał się drapieżny, małomówny i niezwykle konkretny, a jego mruknięcia, westchnięcia i seryjnie wydawany odgłos „hmmm" szybko stały się tematem zabawnych kompilacji, jakich sporo pojawiło się w Internecie. Co ciekawe, sam aktor wielokrotnie miał problemy z poruszaniem się na planie z powodu żółtych soczewek utrudniających postrzeganie i na przykład ocenę odległości. Na szczęście odbiorca tego nie widzi. Cavill jednak starał się, by jak najlepiej wykreować postać Geralta. Między innymi, żeby jego mięśnie wyglądały lepiej w scenach, gdzie występował bez koszulki, aktor ograniczał spożywanie płynów przez trzy dni, by czwartego, kiedy nagrywano zdjęcia, być odwodnionym. Ta technika, stosowana przez kulturystów w celu uwidocznienia muskulatury, dziś wśród aktorów jest rzadkością. Dzięki temu jednak udało się nakręcić niezwykłą kąpiel Geralta... nawiązującą wyraźnie do jednej z najpopularniejszych scen w *Dzikim Gonie*, gdy Biały Wilk siedzi w balii pełnej parującej wody.

Mruknięcia, westchnięcia i seryjnie wydawany odgłos „hmmm" szybko stały się tematem zabawnych kompilacji.

Oprócz Henry’ego Cavilla sporo uwagi poświęcano również Anyi Chalotrze, grającej Yennefer. Pojawiły się skrajne opinie, dotyczące jej urody, pochodzenia czy wieku. Jak przyznała sama aktorka, przygoda z *Wiedźminem* nie była dla niej łatwa: „Nie myślałam o tym, żeby wzbudzać czyjąś sympatię. Natomiast bardzo mi zależało, żeby zagrać Yennefer jak najbardziej wiarygodnie. To było wyzwanie, ponieważ jestem tylko jedną, młodą kobietą. Mam 23 lata, a musiałam zagrać osobę, która w różnych momentach serialu ma od 40 do 70–80 lat. Nie było to łatwe. Nie chciałam, żeby mój wiek stał się czymś widocznym dla widzów i żeby ta świadomość wyrywała ich z toczącej się akcji. Doświadczenie zagłębienia się w świat serialu zostałoby wtedy popsute. Mam nadzieję, że udało mi się zagrać Yen wiarygodnie. To prawda, że ona chce mieć wszystko. Moim zdaniem bierze się to z braku pewności siebie w dzieciństwie. Teraz pragnie tego wszystkiego, czego nie miała jako dziecko. Pragnie być znana i doceniana”[151].

Ciekawą kwestią okazały się też deformacje, które widzimy na początku historii Yennefer – jej garb oraz zdeformowana szczęka. Jak wspomina Chalotra: „Nie zniosłabym implantów. To nie było też CGI, tylko sztuczna proteza garbu, którą miałam przyklejoną klejem do pleców. Z sylikonu. Nosiłam też ochraniacz na zęby, żeby pokazać nieprawidłowo ułożoną szczękę. Strasznie się pociłam w tym kostiumie. A klej wymieszany z potem zaczynał po pewnym czasie strasznie śmierdzieć. Ciągle martwiłam się, że ludzie pomyślą, że to ja źle pachnę. A to była wina protezy. To był mój największy problem, ale wyzwaniem okazało się też granie osoby zdeformowanej, bo nigdy wcześniej tego nie robiłam. Musiałam wybrać sposób poruszania się i mówienia pierwszego dnia produkcji i trzymać się go przez resztę dni zdjęciowych. Dobrze pamiętam ten moment, bo nie wiedziałam, co robić. Ale finalnie protezy pomogły mojemu występowi”[152].

Sporną kwestią okazały się montaż (ponownie), który wpływał na tempo akcji, oraz brak suspensu. Chwalono za to sceny bitewne, jak chociażby bitwę pod wzgórzem Sodden kręconą na terenie Ogrodzieńca.

Krytykowano natomiast ukazaną w serialu magię jako nienaturalną i słabo podkreśloną. Zwracano uwagę na błędy w logice świata, jak driady strzelające z kuszy, a także czarnoskóre elfy (w uniwersach fantasy czarnoskóre są przeważnie drowy, mroczne elfy, nierzadko żyjące pod ziemią). Media polskie oraz zachodnie przerzucały się recenzjami i opiniami, choć zauważano powszechnie, że serial nie jest zły jakościowo i ma potencjał, który może rozwinąć się z kolejnym sezonem, tym bardziej że budżet będzie większy. W tym wszystkim jednak twierdzono, że wizja Hissrich chwilami była zbyt łopatologiczna, jeśli chodzi o niektóre tematy, na przykład traktowanie kobiet (przemowa Calanthe odnośnie do ożenku i rodzenia dzieci) czy spłycenia pewnych kwestii poprzez pomijanie wątków lub ich łączenie. Dla kogoś znającego literacki pierwowzór mogło to być zaskakujące. Tak samo jak zabawa konwencjami, którą zastosowali twórcy. W *Wiedźminie* pojawiają się elementy mocno teatralne (dość sterylna scenografia wnętrz), horrorowe (walki z potworami czy prowadzenie kamery na przykład w odcinku ze strzygą) czy nawet nawiązania do komedii kumplowskiej (za każdym razem w wykonaniu Jaskra i Geralta). Ciepło przyjęto za to polski dubbing. Michał Żebrowski jako Geralt, Natalia Smagacka w roli Ciri, Justyna Kowalska wcielająca się w Yennefer czy zwłaszcza Marcin Franc, czyli Jaskier (i jego wspaniałe ballady – i w oryginale, i po polsku) okazali się naprawdę dobrymi wyborami.

ANDRZEJ SAPKOWSKI TRAFIŁ W SERCA CZYTELNIKÓW

Rozmowa z Michałem Cetnarowskim, pisarzem, dziennikarzem i redaktorem działu Proza Polska w „Nowej Fantastyce”

Michał Cetnarowski

Źródło: fot. Darek Kula

Podobnie jak kiedyś Maciej Parowski, odpowiadasz teraz za dział literatury polskiej w „Nowej Fantastyce”. Masz wgląd w tysiące tekstów, które podsyłają różni autorzy. Na czym z Twojej perspektywy jako redaktora tego działu polegał fenomen debiutu Andrzeja Sapkowskiego?

Przede wszystkim to naprawdę wielka szkoda, że nie może już o tym powiedzieć sam Maciek Parowski, bo to on był prawdziwym akuszerem

Wiedźmina, członkiem jury, które nagrodziło pierwsze opowiadanie, a potem selekcjonerem, który puszczał do druku kolejne teksty. Na szczęście Maciek sporo o tym pisał i jego spuścizna mówi nam o istocie tego fenomenu więcej, zwłaszcza że Parowski-redaktor sam w jakiś sposób dojrzewał i ewoluował razem z twórczością Sapkowskiego. Z mojej perspektywy – kogoś właściwie *post factum* obserwującego ten cały boom na opowiadania zamieszczane w „Fantastyce", a potem „Nowej Fantastyce" – Andrzej Sapkowski napisał prawdopodobnie pierwszy w Polsce tekst w typie anglosaskiej fantasy. Debiutanckie opowiadanie zostało zrobione w taki sposób, jak właśnie wyglądała fantasy angielska bądź amerykańska, których autorzy wychowywali się na produkcjach telewizyjnych czy wczesnych magazynach pulpowych. To była literatura bazująca na kinie popkulturowym, którego my w Polsce wtedy nie mieliśmy, jak również na wielkich sagach klasycznej fantasy.

To mogło wiązać się z licznymi podróżami zawodowymi pisarza.

No właśnie. Nie zapominajmy, że Andrzej Sapkowski już wtedy był wielkim czytelnikiem, znawcą fantastyki i nie tylko, a w dodatku czytał wszystko w oryginale. Dlatego też całe pierwsze opowiadanie pod tytułem *Wiedźmin* skonstruował wedle tych standardów, które dla polskiego odbiorcy były wtedy czymś nowym, może nawet szokującym. Co prawda w Polsce dość popularne z tej zachodniej popkultury były westerny, ale nikt w tamtym czasie nie pomyślałby, że właśnie tak można pisać też fantastykę. A Sapkowski po prostu to zrobił.

Poza tym rzeczą niezwykle istotną jest fraza. AS z wprawą i niezwykłą biegłością wykorzystał sienkiewiczowski język, kwiecisty, barwny, co chyba najwydatniej pokazują dialogi, które oprócz prozy Sienkiewicza przypominają też szermierkę na słowa z kryminałów Raymonda Chandlera – są dowcipne, błyskotliwe, bazują na ciętych ripostach. To nie jest język „naukowy", którym głównie pisało się wtedy w rodzimej fantastyce (z wyłączeniem barokowo-lwowskiego Lema),

jak robił to chociażby Janusz A. Zajdel. I nagle się okazało, że właśnie w taki sposób, mocno filmowy, można pisać fantastykę. W Polsce nikt na to wcześniej nie wpadł, ba, wydaje się, że ówcześni pisarze nie byli w ogóle czymś takim zainteresowani, bardziej niż na spektakularność fabularną stawiając chociażby na aluzje polityczne. Dlatego bez wielkiego nadużycia można chyba powiedzieć, że Andrzej Sapkowski wydatnie przyczynił się do powstania nad Wisłą popkultury w zachodnim stylu.

Cofnijmy się nieco przed datę publikacji pierwszego opowiadania. Już przed grudniem 1986 roku miłośnicy fantastyki nieśmiało domagali się innego typu literatury niż klasyczna science fiction. Byli jednak torpedowani przez wpływowych pisarzy i redaktorów ze środowiska „Fantastyki", między innymi Lecha Jęczmyka, Marka Oramusa czy nawet Rafała A. Ziemkiewicza. Z czego Twoim zdaniem mogła wynikać tak stanowcza niechęć do fantasy, która u wielu osób pozostała do dziś?

Obecność Rafała A. Ziemkiewicza może być tutaj zastanawiająca, bo przecież był on później jednym z założycieli magazynu „Fenix", który bardzo cenił i hołubił Andrzeja Sapkowskiego oraz jego styl. Jednocześnie środowisko tego czasopisma głosiło potrzebę pisania takiej właśnie literatury, jaką tworzył łódzki autor – opartej na angielskiej i amerykańskiej popkulturze, przeznaczonej na pierwszym miejscu do rozrywki, skupionej na fabule, popartej przede wszystkim sprawnym, „rzemieślniczym" warsztatem. Być może zatem Ziemkiewicz nawrócił się na fantasy z biegiem czasu.

Natomiast w przypadku innych postaci mogło to wynikać z popularnego wtedy u nas poglądu, że literatura fantastyczno-naukowa musi przede wszystkim nie tyle bawić, co na poważnie brać się za bary z rzeczywistością. Co prawda już od dawna w USA uważano ją głównie za literaturę czysto popularną, ale w Polsce ten rys nie był wówczas akcentowany. Co wydaje się zrozumiałe, jeśli wziąć pod uwagę

ówczesną sytuację polityczną i to, że ezopowy język fantastyki wydawał się jakby stworzony do tego, żeby grać na nosie cenzurze. Nie zapominajmy też o Lemie, którego przykład wyznaczał drogę i pokazywał jasno, że „pisanie dla zabawy" nie przystoi autorom, którzy przynajmniej nominalnie tworzą w tej samej kategorii co mistrz ze Lwowa. Także w fandomie uważano wtedy powszechnie fantasy za twórczość o randze co najwyżej literatury przygodowej, raczej „młodzieżowej", i to postrzeganie przetrwało w powszechnej świadomości – na przykład na uczelniach czy w prasie wysokonakładowej – w zasadzie jeszcze do wczoraj. Dopiero od niedawna to się zmienia, ale trudno, żeby było inaczej, skoro wydaje się, że fantastyka, na dobre i złe, wygrała bój o popkulturę. Popularność książek Kinga, gier w typie *Wiedźmina* czy seriali takich jak *Gra o tron* najlepszymi dowodami.

Wróćmy do Polski i fantasy. Gdy pojawił się Sapkowski, co się właściwie wtedy stało?

Nie zapominajmy, że najpopularniejszą po tej stronie żelaznej kurtyny fantastykę pisali wówczas głównie panowie inżynierowie: przynajmniej w powszechnej świadomości ludzie predysponowani do tego, by wiedzieć więcej o rzeczywistości. Dlatego science fiction była w Polsce tak ceniona i traktowana w ogóle jako synonim fantastyki. Zwłaszcza gdy, podobnie jak w ZSRR czy u Orwella, dość szybko zaczęto ją u nas łączyć z aluzjami politycznymi. Śmiało można powiedzieć, że połowa lat 80., kiedy zadebiutował Sapkowski – a chwilę wcześniej umarł Janusz Zajdel, już za życia owiany w środowisku pisarską legendą – było to u nas apogeum popularności SF socjologicznej czy politycznej. Nie zapominajmy też o wpływie wspominanego już Stanisława Lema, fenomenu poza wszelkimi granicami. Skala jego geniuszu była niewyobrażalna, taki ktoś rodzi się w danej kulturze raz na pokolenie, może rzadziej. I, rzecz jasna, od razu onieśmiela i kładzie żelazną pieczęć na dziedzinie, którą się zajmuje. Mówiąc w skrócie: jeśli się

było wówczas w środowisku pisarzy fantastyki, trzeba było mieć duże *cojones*, żeby spróbować iść pod prąd, pisać inaczej niż Lem i jeszcze walczyć o uznanie. Albo być spoza tego środowiska, jak Andrzej Sapkowski, który wszedł do niego bez kompleksów i nie zamierzał w ogóle ścigać się z Lemem. Spróbował zrobić coś po swojemu i co najważniejsze – potrafił to zrobić.

Ale już wcześniej były próby pisania fantasy, a jednak nie zakończyły się takim sukcesem.

Owszem, tych prób pisania inaczej niż fantastyka naukowa trochę mieliśmy, jednak żadna z nich nie była chyba tak mocna i intensywna jak to, co przyniósł *Wiedźmin. Mag* Feliksa W. Kresa (1983) to przede wszystkim SF czy space opera na wzór *Gwiezdnych wojen* (zaawansowana technologicznie „przyszłość", w której występuje magia), choć jego *Prawo sępów* to już regularne fantasy, zresztą świetne, tyle że rzecz wyszła niszowo w fanzinie w 1985 roku. *Gar'Ingawi, wyspa szczęśliwa* Anny Borkowskiej – kreacja zamyślona prawie równie zamaszyście jak Śródziemie Tolkiena – ukazała się dopiero w 1988 i była trudno dostępna, no i czytano ją głównie z klucza metafizycznego i politycznego. Dużą rolę odegrała wtedy także formuła konkursu.

Jako zdobywca trzeciego miejsca, i to *ex aequo* z jeszcze dwoma autorami, *Wiedźmin* nie wzbudził jednakowego zachwytu jurorów, ale za to od razu trafił pod osąd i wywołał komentarze czytelników. Jako że nie było wtedy forów internetowych czy Twittera, ich „posty" ukazywały się w formie listów do redakcji cytowanych w magazynie. I okazało się, że odbiorców zachwyconych nową formułą jest zdecydowanie więcej niż jej przeciwników. Można powiedzieć, że już wtedy, w wieku pacholęcym, wiedźmin został wyniesiony do sławy na ramionach fanów, może nie wbrew, ale trochę obok ocen i rozstrzygnięć krytyków.

O fenomenie, który od początku towarzyszył twórczości Sapkowskiego, wielokrotnie wspominał Maciej Parowski w swoich

felietonach i szkicach o fantastyce. Pomówmy zatem o tej postaci. Parowski był kimś wyjątkowym dla historii wiedźmina. Na czym polegała tak naprawdę jego rola?

Dobrze, że to pytanie się pojawiło, bo w całej historii związanej z obecnością *Wiedźmina* w polskiej kulturze nie powinniśmy zapominać o Maćku. Oczywiście, to Andrzej Sapkowski napisał i wysłał opowiadanie na konkurs, a do grona laureatów wybrało je jury, w którym było kilka osób. Dlatego nie można powiedzieć, że bez Parowskiego nie byłoby *Wiedźmina*. Ale czy zaistniałby fenomen kolejnych opowiadań i sagi? Gdyby Maciek nie poznał się na talencie Sapkowskiego, cała sprawa zapewne skończyłaby się na jednym, dwóch opowiadaniach. Na publikację tego pierwszego tekstu Sapkowski musiał przecież czekać jakieś dwa lata. Czy bez wsparcia Parowskiego zabrałby się na serio do pisania?

No i pamiętajmy, że w tamtych czasach nie było zbyt wielu miejsc do publikowania, a wydawcy książkowi nie publikowali jeszcze rodzimych twórców prawie w ogóle. AS miał przecież normalną pracę, nie musiał być pisarzem, początkowo w ogóle o tym nie myślał, co sam zresztą podkreślał w wywiadach. Dlatego gdyby wiedźmin nie pojawił się na łamach „Fantastyki", a Parowski nie pociągnął go potem swoją redaktorską grawitacją, nie udostępnił mu łamów i nie zachęcał autora do dalszego wysiłku, ta historia mogłaby potoczyć się inaczej.

To dość śmiała teza.

Ale takie były kiedyś czasy. Dziś jest inaczej. Możesz przyjść z tekstem do jednego redaktora, a jeśli on cię nie weźmie, to do kolejnego, mamy Internet, kilka magazynów, w których można publikować. Są media społecznościowe, kilka wydawnictw specjalizujących się w fantastyce, w końcu ostatnia brzytwa ratunku, vanity press i elektroniczny self-publishing. Słowem, dużo łatwiej trafić z książką na rynek. Jeśli dziś jeden redaktor nie pozna się na czyimś talencie, najpewniej zrobi to inny. Zmalała też rola krytyków, na dobre i na złe. Wówczas ich negatywne

oceny w praktyce przekreślały szansę na sukces, dziś istotniejsze są „polecanki” i oceny innych czytelników. Dziś Andrzej Sapkowski miałby znacznie więcej narzędzi, by osiągnąć sukces, niż wtedy, gdy zaczynał. Dlatego myślę, że jedną z największych zasług Parowskiego w tym pierwszym okresie było po prostu to, że się na talencie AS-a poznał.

Kolejną kwestią była robota krytycznoliteracka, jaką wykonał Maciek, pisząc swoje eseje, felietony i szkice na temat wiedźmińskiej prozy, jak chociażby głośny *Wiedźmin Geralt jako podróżnik w czasie*. W gruncie rzeczy to właśnie Parowski dał nam język do mówienia o twórczości Andrzeja Sapkowskiego; kontekst „postmodernistyczny” też przecież przywołał właśnie on. Poza tym Maciek cały czas starał się, by mówiono o pisarzu i o jego talencie, bronił go przed atakami, które nasiliły się zwłaszcza po pierwszej ekranizacji tej prozy. To, że *Wiedźmin* dotarł poza krąg miłośników fantastyki i zaczęto o nim dyskutować w różnych środowiskach, to w dużej mierze zasługa pracy Parowskiego, który był szczerze zafascynowany Geraltem jako bohaterem literackim.

Pobawmy się przez chwilę w literacką analizę. Nim pojawiła się saga, Geralt podbił serca czytelników za sprawą opowiadań. Na czym polega ich wyjątkowość?

Jeszcze ze dwie dekady temu – a i dziś chyba dałoby się odnaleźć ślady podobnych postaw – czytelnicy dzielili się na dwa wyraźne obozy: zaprzysięgłych zwolenników opowiadań oraz fanów głównie pięciotomowej sagi. Warto się zastanowić, dlaczego w ogóle pojawił się taki podział. Moim zdaniem opowiadania przyniosły ze sobą powiew nowości na polskim rynku; tak się tu po prostu do tej pory nie pisało. Tak, czyli z taką koncentracją na emocjach bohaterów, bardziej niż na „pomyśle na fabułę”, skupiając się na relacjach między nimi, kreśląc portrety pełnokrwistych postaci, które kochają i cierpią jak ludzie, a nie literackie awatary. Dlaczego zatem zwolennicy opowiadań nie polubili tak bardzo sagi? Krótsze formy były bardziej zwarte, oparte na mocnym

wzorcu retellingu bajek, osnute wokół wyrazistego i naświetlanego z wielu stron zagadnienia czy problemu, najczęściej wyeksponowanego w tytule, zwieńczone mocną puentą. Pokuszę się o stwierdzenie, że opowiadania Sapkowskiego to jedne z najbardziej wzruszających tekstów w rodzimej fantastyce nie tylko w latach 90. XX wieku, ale po prostu w ogóle.

W sadze jest tego mniej, strukturę opowiadania siłą rzeczy przejmuje formuła powieściowa – wartki strumień zastępuje rozlana na wiele odnóg delta wielkiej rzeki – a retelling ogranicza się do wywracania na nice schematów fantasy i „opowiedzenia na nowo" opowieści arturiańskich, choć Sapkowski zaznacza to wyraźniej dopiero w dwóch ostatnich tomach. No i nie zapominajmy, że główne skrzypce zaczyna wtedy grać wątek Ciri, a Geralt usuwa się na drugi fabularny plan, co też nie było bez znaczenia.

Saga nie miała tego, co opowiadania?

Odpowiem jak rabin: miała, ale inaczej. To dalej była historia wciągająca za sprawą swoich bohaterów, ale czy jej intryga obroniłaby się, gdyby dotyczyła kogoś innego? Z drugiej strony w sadze pojawiły się różne eksperymenty literackie, Sapkowski na całą szerokość rozpostarł pisarskie skrzydła, to, co robił ze zmianą czasów i perspektyw narracji w czwartym i zwłaszcza piątym tomie, to najczystszy majstersztyk. Gdybyśmy jednak tę samą historię oparli na innych postaciach, zamiast Geralta wstawili jakiegoś „najemnika", „łowcę smoków", „zabójcę potworów", to mogłoby się okazać, że historia z sagi – zwłaszcza z pierwszych trzech części – wcale nie jest taka wyjątkowa.

Spójrz na *Sezon burz*. To w zasadzie kolejna wariacja na temat generycznej fantasy, ciekawa głównie dlatego, bo „wyszła spod pióra twórcy legendarnego wiedźmina". Zabierz z niej Geralta – czy nie zostanie z tego RPG, jakich wiele? Dlatego moim zdaniem wyjątkowość całego cyklu polega na postaciach. Istotną kwestią jest też różnica między Geraltem w sadze i w opowiadaniach. W opowiadaniach to

archetypiczna postać, puste naczynie, w które wlewamy swoje oczekiwania. Trochę jak Bezimienny w westernach Sergia Leone – przyszedł znikąd i znika w zachodzącym słońcu. Niewiele o nim wiemy, poza tym że jest zabójcą do wynajęcia, w którym odezwało się sumienie. Ale trzeba podkreślić – to nie oznacza, że Geralt jest prymitywny. Wręcz przeciwnie; od początku został pomyślany jako „anty-Conan". To mocno zarysowana postać, która doskonale wpisała się w ten archetyp wojownika, najemnika, antycznego herosa, który przychodzi zmieniać świat, a potem odchodzi, bo zmieniony świat już go nie akceptuje. Bo walcząc z monstrami – sam stajesz się potworem. W pierwszym sezonie netfliksowego serialu niestety trochę mi tego brakowało.

Przecież znamy to od dawna, to opowieść stara jak świat, przynajmniej ten antyczny, znana z mitów i legend. Popatrz na Herkulesa: faceta, który wyrastał ponad swoich współczesnych, budził ich fascynację, ale zaraz potem przychodził lęk, kiedy okazywało się, że cenę krwi, na którą wycenia się podziw herosa, płacą najczęściej jego najbliżsi. Geralt to taki Herkules opowiedziany językiem współczesnej popkultury. I moim zdaniem właśnie ten tragizm herosa, ukazany głównie w opowiadaniach, tak mocno przyciągał czytelników. Natomiast w sadze zmienia się punkt widzenia. Okazuje się, że Geralt nie jest już mitycznym *badassem*, tylko mężczyzną w kryzysie wieku.

Przeżywa kryzys wieku średniego?

Wiedźminowi wydaje się, że wszystko, co zrobił w swoim życiu, zrobił źle, co mógł przegrać, przegrał. Nie udało mu się uporządkować spraw z ukochaną Yennefer ani z Ciri, swoją córką. Nie ma uporządkowanych uczuć, jest emocjonalnie i mentalnie zraniony, sam nie wie, czy będzie w stanie sobie z tym poradzić. Czytając opowieść o takim Geralcie, znacznie prawdziwszym, ale może trochę rozmemłanym, ludzie zobaczyli, że to już nie jest heros z opowiadań. To Geralt, który równie dobrze mógłby co miesiąc płacić kredyt, mieć problemy z szefem

i kłopoty w domu. Czy przez to nie staje się piekielnie prawdziwy? Dla wielu pewnie aż za bardzo.

Wiedźmin się starzeje, zaczyna mieć problemy ze zdrowiem, nie jest już niepokonany, a jego problemy uczuciowe coraz częściej przypominają nie rozterki świeżych kochanków, a prozę życia związku z kilkunastoletnim stażem. W sadze widać w nim dojrzałego faceta, który musi sobie odpowiedzieć na pewne ważne pytania. I jeśli jako czytelnik nie czujesz jeszcze wagi tych pytań – a większość czytelników w czasie premiery była zbyt młoda, by je zrozumieć – to można odnieść wrażenie, że Geralt z sagi jest mało bohaterski.

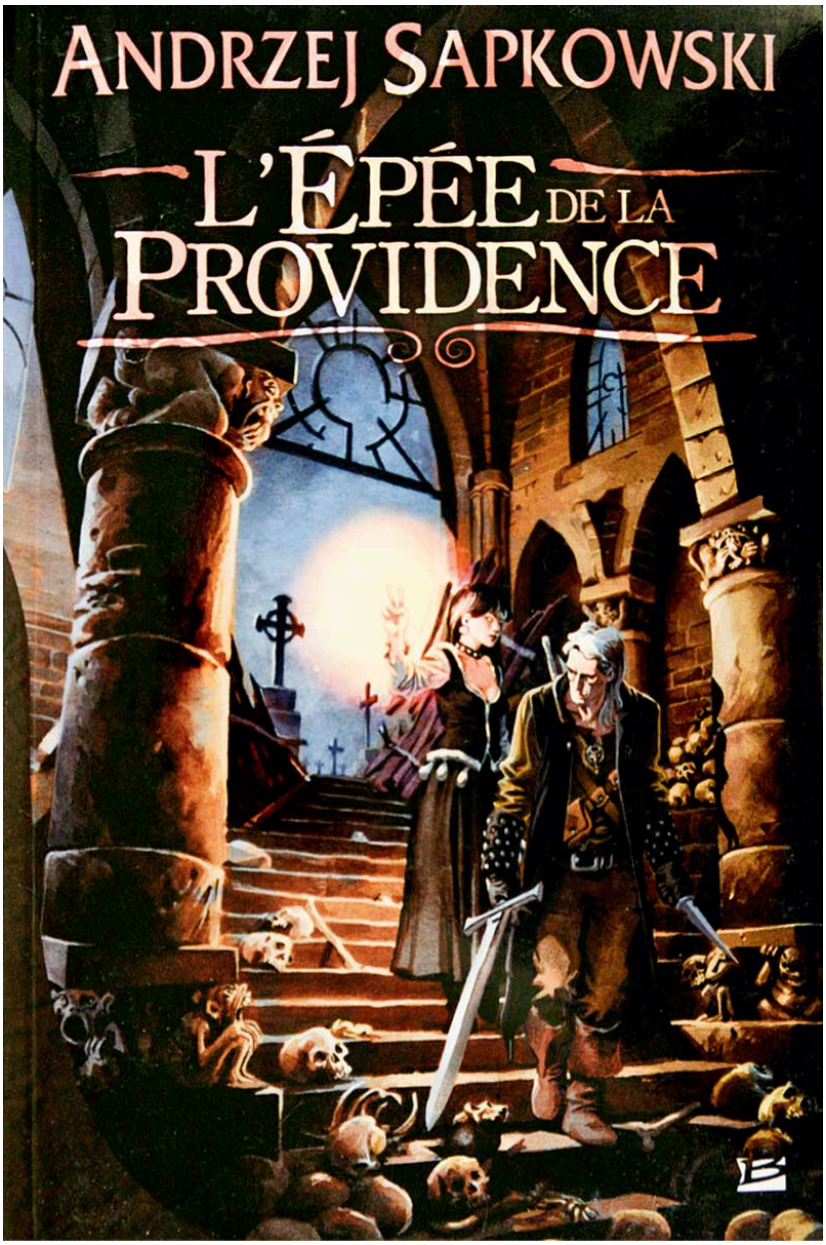
Powiem szczerze, że początkowo sam nie przepadałem za wiedźminem z pięcioksięgu. Kilka lat temu wróciłem jednak do sagi po dłuższej przerwie i okazało się, że powieści przemówiły do mnie na nowo, a Geralt wcale nie jest w nich pozbawiony kolorów. Tyle tylko, że to nie są już jaskrawe barwy wojenne, a raczej stonowane pastele i monochromy. Po prostu saga staje się bardziej opowieścią o prawdziwych ludziach, a nie budowanych na określonych archetypach bohaterach fantasy. Poza tym nie powinniśmy zamykać się na myśl, że być może problemy Geralta to efekt przemyśleń i refleksji na temat życia i świata samego Andrzeja Sapkowskiego, nie pisarza, ale Andrzeja Sapkowskiego – mężczyzny z czwartym krzyżykiem na karku, który też dojrzewał ze swoim tekstem. Przecież to wszystko skądś się brało.

Poza, rzecz jasna, postacią wiedźmina, jak już ustaliliśmy nieco różną, sagę i opowiadania wyróżnia język, którym posługuje się Andrzej Sapkowski. Barwny, niekiedy rubaszny, niczym z prozy Henryka Sienkiewicza. Jaki on jest naprawdę?

Przede wszystkim mamy do czynienia z wyjątkową swadą, potoczystością wypowiedzi, wręcz bombastycznymi, nierealnymi dialogami, które jednak u AS-a sprawdzają się wyśmienicie. W latach 80. i 90. to był nowy sposób pisania, bezsprzecznie. Natomiast dziś ten język może się wydawać trochę przerysowany, nawet karykaturalny, co

widać chociażby po *Sezonie burz*, o którym właśnie w kontekście języka niekiedy mówi się, że Sapkowski sam napisał swój pastisz. Faktycznie, te struktury z rozbudowanymi nadmiernie dialogami, powtórzeniami i tak dalej mogą wydawać się przesadzone. Przecież dziś w literaturze dominuje etos minimalizmu, krótkich wypowiedzi, burknięć czy nawet szczeknięć, mających „urealniać" dyskusje protagonistów. Jednak gdy Andrzej Sapkowski publikował opowiadania i sagę, wszyscy czytaliśmy to tak, jakbyśmy naprawdę podsłuchiwali kłótnie kochanków, sprzeczkę starych przyjaciół albo opowieść wiarusów na szlaku. Nie mieliśmy poczucia, że to mówią figury teatralne; nawet jeśli pierwszy raz w polskiej fantastyce bohaterowie mówili tak kwiecistym, wystylizowanym językiem. Choć o tę palmę pierwszeństwa nie będę kruszył kopii – pod tym kątem Trurl i Klapaucjusz z *Cyberiady* także nie mieliby się czego wstydzić.

Wracając do wiedźmina: to jest cały AS, jego sposób mówienia, co widać na przykład na spotkaniach autorskich. A z drugiej strony pojawia się stylistyka literacka, o której już wtedy chyba trochę zapomnieliśmy jako czytelnicy, przynajmniej młodszego pokolenia, czyli Henryk Sienkiewicz i jego *Trylogia*. Sapkowski nam to przypomniał, te dialogi Zagłoby z panem Podbipiętą, barwne przepychanki słowne, filipiki, *one-liners* w epoce sprzed *one-linerów*. Sienkiewicz wykorzystywał to w swojej twórczości, ale Sapkowski, wielki zwolennik *Trylogii*, pokazał, że ten język można wykorzystać również współcześnie.



Francuskie wydanie *Miecza przeznaczenia*. Wydawca Bragelonne, autor okładki Etienne Le Roux

Źródło:
https://witcher.fandom.com/fr/wiki/L%27%C3%89p%C3%A9e_de_la_Providence
[dostęp 06.04.2020]

Później okazało się, że inne media, które próbowały adaptować historię wiedźmina, niekoniecznie radziły sobie z tym specyficznym

językiem, jakim posługuje się Andrzej Sapkowski. Na czym Twoim zdaniem polegał problem?

Bo to język literatury. Autor oczarowuje cię swoim światem i po prostu wierzysz mu na słowo, że tak się tam mówi; to nie razi. Ale to, co doskonale pasuje do książek, niekoniecznie sprawdzi się tak dobrze w filmie czy serialu, bo w przełożeniu na nowe medium szybko ujawnia swoją „sztuczność", granice stylizacji. To znane zjawisko – na przykład świetni aktorzy teatralni, gdy przechodzili do kina czy telewizji, musieli od nowa uczyć się warsztatu, zmienić ekspresję swojej gry, dostosować się do wymagań i możliwości tylko pozornie takiego samego medium.

Już w audiobookach – zresztą kapitalnych – bywa z tym problem, bo gdy słyszymy te dialogi wypowiadane na głos przez aktorów, momentami, w szczególnym ich spiętrzeniu, ciężko nam uwierzyć w ich prawdziwość; co jednak nie przeszkadza śledzić finezji ich wykonania. Na pewno pomaga tu kongenialna interpretacja Rozenka i reszty ekipy aktorów, którzy nagrywali słuchowiska.

Gry poradziły sobie z tym inaczej, bo właśnie gry – i nie chodzi tylko o *Wiedźmina* od CD Projekt RED – to inny rodzaj doświadczenia. Uruchamiasz grę i po prostu wchodzisz do określonej konwencji. Jeśli jest zrobiona dobrze, immersja zasysa, odbiorca od razu wie, że oto wkroczył do osobnego świata fikcji, wszystko jest umowne, także język postaci, zatem twórca czy adaptator może to sprytnie wykorzystać. Ale w serialu? Kiedy bohaterowie starają się mówić Sapkowskim w pierwszej adaptacji, mocno zgrzyta. A twórcy Netfliksa w ogóle odeszli od brzmienia tej prozy, być może przeczuwając, jakie kłopoty się z tym wiążą. Co nie znaczy jednak, że udało im się uniknąć wszystkich pułapek – przeklinający bez większego polotu i chrząkający monosylabami Geralt w wersji Cavilla jest jednak daleki od Geralta, jakiego znamy z książek.

Rozprawmy się z kolejnym elementem często przypisywanym wiedźmińskiej prozie, mianowicie ze słowiańskością. Powiedziałeś,

że saga wyraźnie inspirowana jest opowieściami arturiańskimi, w opowiadaniach znajdujemy nawiązania do baśni braci Grimm i Hansa Christiana Andersena. Skąd zatem przekonanie o słowiańskości *Wiedźmina*?

Powiem może nieco przekornie – opowieści o Geralcie są słowiańskie dla Słowian. W tłumaczeniu to w większości znika. Za tę słowiańskość odpowiada przede wszystkim język. Pamiętajmy, że Andrzej Sapkowski to erudyta, człowiek, który doskonale zna polską kulturę i literaturę. I jasne, chwilami czuć w jego prozie słowiańską nutę, na przykład w imionach postaci czy wiejskiej toponomastyce. Jeśli się to jednak przetłumaczy na inny język, traci czytelny dla Słowian wydźwięk. Ale to są przecież detale, które tak naprawdę nie świadczą o słowiańskości. Na nią wskazywać mogłaby na przykład figura strzygi, ale i ona przedstawiona jest w dość uniwersalny sposób, zatem niekoniecznie możemy mówić o niej w kontekście słowiańskich korzeni strzygi czy innych upiorów, z czego zresztą sam Sapkowski drwił w swoich felietonach. Czym różnią się wiedźmińskie kikimory i mantikory od smoków, ghuli i innych nazguli fantasy?

Czyli chodziłoby głównie o język i jego *feeling*, a ten siłą rzeczy zmienia się wraz z tłumaczeniem. Moją tezę mogłyby potwierdzać takie przypadki, gdy obcokrajowcy na forach internetowych zalecają sobie granie w *Dziki Gon* w polskiej wersji językowej, bo wtedy gra ma odpowiedni „egzotyczny” klimat. Natomiast jeśli byśmy się bardzo upierali przy tej słowiańskości, to wydaje mi się, że to głównie siła marketingu, efekt nazwania pewnych elementów słowiańskimi. I oczywiście tego, że Sapkowski po prostu jest Polakiem. Bo w samych książkach tego za wiele nie ma, opowieści wiedźmińskie są po prostu uniwersalne. A jeśli nawet pojawiają się odniesienia na przykład do polskiej poezji romantycznej, to kto z zagranicznych czytelników, zwłaszcza z kręgu anglosaskiego, jest w stanie to wyłapać?

Wiedźmińska proza dosyć szybko podbiła serca fanów w Czechach, na Słowacji czy w Rosji. Z czasem została też doceniona w innych krajach Europy, zwłaszcza w Hiszpanii. Co Twoim zdaniem jest przyczyną takiego sukcesu *Wiedźmina*?

Jeśli chodzi o kraje ościenne, to z pewnością spore znaczenie odegrał właśnie ten język – podejrzewam, że tu w tłumaczeniu zostało najwięcej z „oryginalnego Sapkowskiego". Zapewne istotny okazał się też pierwiastek kulturowy, który łączy nas z tymi nacjami.

O Andrzeju Sapkowskim często mówiono przecież słowiański Tolkien.

Swoje zrobił również sam bohater, który jest moim zdaniem najważniejszą przyczyną całego fenomenu wiedźmińskiej prozy. To właśnie bohater okazał się kluczowy dla Hiszpanii, Anglii czy Amerykanów, o których trudno mówić, że mają jakiś wspólny z Polakami „rdzeń słowiańskiej duszy". To samo jest z grą: każda z odsłon *Witchera* broni się przecież przede wszystkim bohaterami i swoją grywalnością, a nie tym, jak wysławiają się postaci. Andrzej Sapkowski, wymyślając Geralta-wiedźmina, naprawdę dokopał się do jakiegoś nerwu popkultury, trafił czytelników prosto w serca; czy nie dlatego ten bohater tak naturalnie przerósł później ramy tekstu, i opowiadań, i sagi? To on na swoich barkach niesie wszystko, co z tym uniwersum związane. Moim zdaniem to najlepszy „wynalazek" AS-a.

Rzeczywiście, ciężko znaleźć innego tak wyrazistego bohatera w prozie Andrzeja Sapkowskiego.

Bo chyba nikt nie jest już taki wyrazisty, nawet jeśli team Ciri, krasnoludów czy Regisa będzie miał na ten temat odmienne zdanie. Również w *Trylogii husyckiej* nie pojawia się bohater na miarę Geralta. I wydaje się, że tu dochodzimy do sedna. Proza Andrzeja Sapkowskiego nie broni się jednoznacznie wielkoskalową fabułą, nieodbiegającą aż tak bardzo od wzorców anglosaskiej fantasy, w której najoryginalniejszy

wydaje się twist z pochodzeniem Emhyra (co innego kapitalne poszczególne sceny; w nich AS błyszczy). Samo uniwersum też jest dość doraźne, przyczynkarskie, przypomina kulturową mozaikę; istnieje wiele znacznie lepszych światów fantasy, czy to w prozie, czy w grach. Ale w tym wszystkim pojawia się Geralt, spoiwo tych opowieści i całego świata, paliwo nadające pęd świetnie zarysowanym relacjom między bohaterami, protagonista znacząco wyrastający poza wszystkie zabiegi światotwórcze Sapkowskiego. A te, choć dość skromne, i tak były na tyle obfite, że dało się je wykorzystać, by zrobić komiksy czy gry. Choć czasami aż szkoda, że niektóre motywy nie znalazły rozwinięcia w prozie, na przykład podwodne miasto z *Trochę poświęcenia*. Stworzyć coś takiego i potem to lekką ręką porzucić, zakrawa na światotwórczą zbrodnię, ale, jak widać w szerszej perspektywie, nie miało to dla autora większego znaczenia. Bo to nie świat i fabuła grają tu pierwsze skrzypce, a właśnie wymyślony przez Sapkowskiego bohater.

W centrum wszystkiego jest Geralt – mrukliwy zabójca potworów z rozterkami emocjonalnymi. Trochę już o nim powiedziałeś, ale dlaczego zyskał sobie taką rzeszę fanów?

Na pewno to archetyp twardego mężczyzny, wyeksponowany w nie naiwny sposób, intrygujący, ciekawy i dość refleksyjny, co spodobało się czytelnikom. Poza tym Geralt jest jak naczynie – pojemny, ale to nie znaczy, że przezroczysty. Chodzi o to, że jako czytelnik jesteś w stanie wlać w niego wszystkie emocje, oczekiwania, fantazje, a jednocześnie nie rozmyć konturów, nie zmienić jego pierwotnego, zamyślonego przez autora kształtu. Z jednej strony może być romantycznym kochankiem, z drugiej ascetycznym mnichem-wojownikiem. To bohater mieszczący w sobie nawet skrajne postawy, łączący je: skrupulatny ekolog i zabójca potworów, oddany kochanek i facet, który porzucił swoją kobietę i dziecko. Wiedźmin właśnie dlatego jest jak naczynie – bo w jego postaci mieści się prawie wszystko, niczym u mitycznych bohaterów.

Dlatego zresztą tak dobrze sprawdził się nie tylko w prozie Sapkowskiego, ale również w grze wideo. Tam bohaterem jest przecież literalnie awatar gracza, więc każdy z nas może w jakiś sposób kreować własnego wiedźmina, wcielić się w sen o niemożliwym, nie przełamując jednocześnie napisanego „odgórnie” charakteru postaci. No i zostaje jeszcze jego profesja. To niesamowite, bo sam termin „wiedźmin” pomieścił w sobie wszystkich łowców smoków, pogromców potworów, najemników, zawołanych rębajłów na szlakach fantasy. Andrzej Sapkowski zmieścił to w jednej postaci, nadał jej nowy kontekst i przekształcił ją po swojemu. Geralt to daleki krewny Hektora, tragicznego obrońcy Troi, Beowulfa walczącego z Grendelem, zmęczonego rycerza króla Artura, kolejny rok bezskutecznie uganiającego się za Graalem, westernowego szeryfa z miasteczka na skraju pustyni i detektywa z kryminału noir, ostatniego sprawiedliwego w niemoralnym świecie.

Pomówmy chwilę o świecie Sapkowskiego. Oprócz barwnych postaci i elementów stricte kojarzonych z fantasy, jak krasnoludy czy elfy, sporo w nim tego, co znamy z rzeczywistości. Wojny, polityczne intrygi, rasizm, problemy społeczne. Na czym wobec tego polega unikatowość tego świata?

Szczerze mówiąc, wcale nie uważam, żeby to był świat wyjątkowy. Chyba nie tu leży jego siła. Andrzej Sapkowski wielokrotnie śmiał się ze swojej światotwórczości, a także z wszelkich mapek, zabiegów nazewniczych i temu podobnych żelaznych chwytów fantasy. To pisarz pozwolił nam, czytelnikom, komentatorom i krytykom, dopowiedzieć tu sobie resztę. Można powiedzieć, że Sapkowski stworzył świat z fantastycznej Ikei, biorąc z niej te elementy do szybkiego złożenia, które były mu w danej chwili potrzebne, żeby na ich tle mogły rozwijać się relacje między bohaterami. Wykreowany w literaturze Sapkowskiego *neverland* jest jak puzzle: jeśli czegoś potrzebujesz, to dołączasz ten element, jeśli coś ci nie pasuje, to z tego rezygnujesz i nie ma wielkiej

straty dla koherentności dzieła. Gdzie się podziało podwodne miasto, gdzie vrany i bobołaki, czemu magia ma tak ograniczony zasięg (działa tylko wtedy, kiedy to fabularnie korzystne)? I tak dalej. W czasie lektury nikt nawet nie zauważa, że coś w tym wszystkim nie gra, tak sprawnie zostało to napisane.

Inna sprawa to owo postmodernistyczne podejście, o którym mówisz: przepisanie na język fantasy współczesnych problemów, co na polskim gruncie w momencie premiery było jednak niezwykłe. Choć wpływ na to mogła mieć estyma, jaką w latach 80. i 90. cieszyła się wśród rodzimych twórców socjologiczna SF, opowiadająca o opresyjnej rzeczywistości w kamuflażu science fiction. Rasizm, genetyka, równouprawnienie, a nawet słownictwo wzięte z powieści science fiction, wsadzone w świat, w którym wydało się, że można mówić tylko stylizowanym językiem Sienkiewicza... W tym sensie fantasy Sapkowskiego wynikałaby bezpośrednio z lekcji polskiej fantastyki spod znaku Zajdla.

Myślisz, że to postmodernistyczne ujęcie stoi za sukcesem gier?

Nie tylko gier. Niedawno ukazał się serial Netfliksa i choć podzielił on fanów – krytycy dają mu wyraźnie niższe oceny niż społeczność fanowska – to z miejsca stał się jednym z najpopularniejszych tytułów na tej platformie. Nawet mimo tych wszystkich niedoróbek, o których pisali komentatorzy. Choć to pewnie akurat niekoniecznie zasługa postmodernistycznego oblicza tej prozy – w pierwszym sezonie akurat tego typu zabiegów było tam niewiele, może pomijając kwestie obsadzenia aktorów z kręgu BAME w poszczególnych rolach. Ale nawet wtedy większość widzów skupiła się na drugorzędnych kontekstach tej sytuacji.

No właśnie, lata mijają, a wiedźmin nieustannie jest w czołówce list popularności gatunku fantasy. Czy w związku z tym mamy szanse na kolejne opowieści z Geraltem w roli głównej?

Trudno to jednoznacznie określić. Na pewno będą powstawały kolejne adaptacje. *Szpony i kły*, antologia opowiadań ze świata wiedźmina, pisanych przez uczestników konkursu przygotowanego przez „Nową Fantastykę", też pokazała, że w tym świecie istnieje jeszcze wiele luk do satysfakcjonującego wypełnienia. Jeśli jednak miałyby powstać kolejne opowieści z głównego nurtu sagi, musiałby je oczywiście napisać Andrzej Sapkowski. O zamysł kontynuacji trzeba by zatem pytać właśnie jego. Pamiętajmy przy tym, że losy Geralta i jego kompanii są na tyle zwarte i domknięte, że każdorazowe ponowne wejście do tej samej rzeki grozi zburzeniem tej misternej konstrukcji.

Od dawna *Wiedźmin* doceniany jest w Europie, od niedawna również w Stanach Zjednoczonych, gdzie Andrzej Sapkowski otrzymał prestiżowe nagrody, pojawił się nawet na liście bestsellerów „New York Timesa", co stanowi ogromne wyróżnienie. Ta droga do popularności w USA trwała jednak długo. Dlaczego tak trudno się przebić autorowi fantasy w Stanach Zjednoczonych?

Droga AS-a do sukcesu w USA pokazuje, jak wiele mechanizmów popkulturowych trzeba uruchomić, by to osiągnąć. Literatura spoza kręgu anglojęzycznego, nawet jeśli fenomenalna, to napotyka podstawowy problem. Aby się przebić, musi pokazać, że jest o wiele lepsza niż anglojęzyczna konkurencja, której nie trzeba przekładać na angielski. Co zresztą samo w sobie nie jest łatwe – literackich tłumaczy z polskiego na angielski jest ledwie garstka i są obłożeni robotą na lata w przód. Ale generalnie amerykański rynek jest dość hermetyczny i nie zmieniają tego okresowe mody, jak na przykład ta obecna na fantastykę z Chin. Tyle tylko, że jej orędownikiem jest uznany na tamtejszym rynku Ken Liu, który wykonuje u podstaw rolę literackiego agenta. Kto miałby być takim ambasadorem literackiej polskości w USA?

Dlatego te wszystkie wyróżnienia, niezależnie od tego, czy w zdobyciu popularności ostatecznie pomogły książkom gry albo teraz serial, świadczą o kunszcie i popkulturowej sile Sapkowskiego. Jest on,

owszem, oryginalny na tyle, że można go określić mianem *slavic fantasy*, ale jednocześnie jest zanurzony w tradycji arturiańskiej i klasycznej fantasy tak głęboko, by być uniwersalnym i traktowanym w Ameryce praktycznie jak pisarz z tamtego kręgu kulturowego. To jest odpowiednia mieszanka egzotyki i swojskości. No i za tym sukcesem stoi również sukces Andrzeja Sapkowskiego w Europie, to musiało zainteresować ludzi w Stanach. Bo sukces na przykład w Rosji czy Hiszpanii jest wręcz spektakularny.

Michale, zajmujesz się działem prozy polskiej w „Nowej Fantastyce". Zatem na zakończenie wypada zadać niezwykle ważne pytanie – czy polska fantastyka zawdzięcza coś *Wiedźminowi*?

Łódzki pisarz otworzył rynek wydawniczy na polskich autorów, w dużej mierze to dzięki niemu mogli w latach 90. wydawać Eugeniusz Dębski, Jacek Dukaj, Anna Brzezińska czy Rafał A. Ziemkiewicz, bo to dzięki sukcesowi opowiadań i sagi wydawcy przekonali się, że można wydawać rodzimych pisarzy i na tym nie stracić. Druga kwestia to sam „Paszport Polityki" dla „autora zajmującego się bajkami"; to musiało zmieniać perspektywę na fantastykę przynajmniej części krytyków spoza środowiska. Do tej pory taką uwagą, także akademików, mógł się poszczycić jedynie Stanisław Lem. To było jak wyważenie drzwi, legitymizacja i potwierdzenie, że rodzimą fantastykę da się traktować poważnie.

Kolejna kwestia – AS to jeden z pierwszych polskich celebrytów literackich, o których ludzie chcieli czytać nie tylko w kontekście pisanej przez nich literatury. To w Polsce niespotykane, do dziś dotyczy zaledwie kilku nazwisk; w latach 90. takim kimś był na przykład także Waldemar Łysiak. Ostatnią, ale wcale nie najmniej ważną rzeczą są wpływy literackie sagi, i nie chodzi tylko o przegięty język dialogów czy piruety w walce, które zdominowały na kilka lat teksty epigonów. Ale to na przykład u Sapkowskiego po raz pierwszy z taką mocą pojawił się wątek motywacji ekonomicznej napędzającej bohaterów; to z jednej

strony echo zawodu handlowca, jaki wykonywał łódzki pisarz, a z drugiej – zapewne cień klimatu wczesnych lat 90., przesyconych rozkwitem wśród Polaków ducha przedsiębiorczości. Poza tym autor sagi mocno zaakcentował rolę kobiet, co wówczas też się prawie nie zdarzało. Obok Sapkowskiego robił to w zasadzie tylko Feliks W. Kres.

AS-owi zawdzięczamy również bohatera Geraltopodobnego, którego później kopiować próbowano na różne sposoby, na przykład w tekstach o Strzygonii Sławomira Mrugowskiego czy o Kotołaku Konrada T. Lewandowskiego. Nawet w *Panu Lodowego Ogrodu* Jarosława Grzędowicza mamy grę z figurą Geralta. Przecież Vuko, bohater tego cyklu, to wiedźmin przepisany na rzeczywistość zaawansowanej technologicznie science fiction; wystarczy porównać początek obu cykli, żeby odnaleźć podobieństwa. Choć akurat Sapkowski w otwarciu *Wiedźmina* też sprytnie strawestował *Crimen* Józefa Hena.

Poza tym rodzimi pisarze po opowiadaniach Sapkowskiego zaczęli w ogóle przywiązywać większą rolę do dialogów, dostrzeżono, ile można nimi w tekście ugrać. Jednak czy można mówić, że pojawiła się cała i funkcjonująca do dzisiaj „szkoła Sapkowskiego”? Raczej nie – ale to tylko dowód, że najwidoczniej wcale nie tak prosto podrobić ten styl i sposób opowiadania świata, nawet jeśli na pierwszy rzut oka wydaje się, że to takie łatwe. Ale najważniejsze byłoby chyba to, że nikt z kontynuatorów nie znalazł po prostu swojego wiedźmina. Geralt i tym razem pokazał swoją klasę.

EPILOG, CZYLI NOWY POCZĄTEK

Biały Wilk znowu jest na fali.

Jak się okazało, serialowy *Wiedźmin* nie jest wcale końcem drogi Geralta ani *opus magnum* tego uniwersum, choć kiedy opadły emocje, pierwszy sezon doczekał się wielu pochlebnych recenzji. Wręcz przeciwnie, produkcja Netfliksa stała się kolejnym początkiem. W dniu premiery, 20 grudnia 2019 roku, CD Projekt RED poinformowało o podpisaniu nowego porozumienia z Andrzejem Sapkowskim w sprawie dalszej współpracy i licencji na merchandising, gry wideo, gry tradycyjne oraz komiksy dotyczące wiedźmińskiego uniwersum. Czy w związku z tym powstanie czwarta gra o Geralcie z Rivii? Nie jest to wykluczone. Choć teoretycznie growe losy Geralta już się zakończyły, to jest to na tyle charakterystyczna postać i popularny bohater, że trudno sobie wyobrazić, by nie pojawił się w kolejnych produkcjach. Zwłaszcza teraz, kiedy Biały Wilk znowu jest na fali, ponownie na całym świecie dyskutuje się o nim za sprawą serialu, który w wielu krajach okazał się najpopularniejszą produkcją na platformach streamingowych 2019 roku. Co więcej, *The Witcher* był najchętniej oglądanym serialem w historii Netfliksa (stan na luty 2020). Oprócz tego dane dość szybko pokazały, że kilka dni po premierze filmu mnóstwo ludzi ponownie sięgnęło po grę *Wiedźmin 3: Dziki Gon* i że była ona jedną z najczęściej uruchamianych między innymi na platformie dystrybucyjnej Steam. Efekt *Wiedźmina* zaczął działać na nowo, tylko w znacznie szerszym spektrum. To samo dotyczy książek, które jeszcze przed premierą doczekały się nowego, serialowego wydania, a tuż po premierze wdarły się szturmem na listy sprzedażowych bestsellerów Amazona (w grudniu 2019 Andrzej Sapkowski został nawet najpopularniejszym pisarzem tego serwisu bez względu na podziały gatunkowe!) czy Google Books. Tym razem efekt *Wiedźmina* już wyraźnie sam się napędza – sprzedaje się wszystko, co związane z Geraltem z Rivii i uniwersum wykreowanym przez AS-a –

niezależnie od tego, czego dotyczy: książek, gier czy serialu lub innych mediów albo wiedźminaliów, w tym medalionów. Obecnie zresztą funkcjonują trzy – ten wymyślony przez Bogusława Polcha (jego repliki niekiedy są sprzedawane), medalion growy autorstwa Przemysława Truścińskiego oraz ten netfliksowy, stworzony wraz z całą serialową ornamentyką wiedźmińską przez Michała Niewiarę z Platige Image. Wszystkie te elementy łączą się ze sobą i są ważne dla fanów na całym świecie. Bo to *witcher,* bohater, który szturmem wziął planetę i stał się ikoną światowej kultury. Dlatego podróż po kulturowym szlaku białowłosego wiedźmina jeszcze się nie skończyła. Ona właśnie zaczęła się na nowo.

Replika serialowego medalionu Geralta autorstwa Michała Niewiary

Źródło: fot. Szymon Starnawski/Polska Press/Getty Images Poland

PODZIĘKOWANIA

Książka, którą trzymasz, drogi Czytelniku, okazała się dla mnie niezwykłą podróżą w głąb historii jednego z największych i być może najważniejszych fenomenów kulturowych ostatnich dekad. Nie była to podróż samotna, dlatego też chciałbym ukłonić się nisko wszystkim, którzy wsparli mnie w tej fascynującej przygodzie. Największe podziękowania kieruję w stronę Pana Andrzeja Sapkowskiego, bez którego to wszystko nie byłoby możliwe. Bez Jego talentu i literackiego geniuszu opowieści o Geralcie nie ujrzałyby światła dziennego.

Gorąco dziękuję moim Najbliższym za zrozumienie i wsparcie, motywowanie mnie, a także za *Ostatnie życzenie* podarowane przez Rodziców lata temu. Właśnie od tego zaczęła się moja wiedźmińska podróż, która z pewnością trwać będzie nadal. Z całego serca dziękuję mojej Madzi, która przez niezliczone godziny wysłuchiwała moich wiedźmińskich przemyśleń, motywowała mnie, a także pomagała na każdym kroku, często podrzucając kolejne ciekawostki o Geralcie i spółce. Słowa wdzięczności i uznania kieruję również do moich Przyjaciół, których pokłady zrozumienia i cierpliwości w stosunku do mnie okazały się niezmierzone w trakcie pisania książki. W tym miejscu chciałbym szczególnie podziękować Szymonowi Makuchowi – taki druh to naprawdę prawdziwy skarb.

Podziękowania należą się również wszystkim moim rozmówcom za poświęcony czas, dopingowanie w dalszych wiedźmińskich poszukiwaniach i podrzucanie kolejnych tropów do zbadania. Te rozmowy pozwalały nie tylko trafić na kolejne ciekawostki związane z historią Białego Wilka, ale również były dla mnie cennym doświadczeniem i niezwykłą przyjemnością.

Pragnę również niezwykle podziękować całej ekipie z grupy wydawniczej Publicat, która dołożyła wszelkich starań, by niniejsza książka była czymś wyjątkowym dla każdego fana Białego Wilka.

Dlatego kłaniam się nisko Monice Kaczmarek, Natalii Twardy, Aleksandrze Zastępie, Jagodzie Czypionce, Krzysztofowi Chodorowskiemu, Markowi Nietschkemu, Radosławowi Fiedosichinowi i Patrykowi Młynkowi, który stawał na głowie, by zapewnić mi jak największy komfort pisania. Naprawdę współpraca z Wami była czymś wspaniałym i pouczającym! Pięknie dziękuję i kłaniam się nisko mojej cudownej Redaktorce, Dorocie Pacyńskiej, prawdziwej ostoi profesjonalizmu, cierpliwości, życzliwości i zrozumienia.

Za pomoc związaną z materiałami graficznymi, które znajdują się w niniejszej publikacji, dziękuję Teatrowi Muzycznemu im. Danuty Baduszkowej w Gdyni, Paulinie Kędziorze i Patrycji Polch-Lizukow, Annie Gwoździ, zespołowi Percival Schuttenbach, redakcji arhn.eu, Mennicy Gdańskiej, twórcom filmu *Pół wieku poezji później* oraz dyrekcji Zamku Ogrodzieniec.

Dziękuję również Maciejowi Parowskiemu i Bogusławowi Polchowi. Za ich wkład w rozwój *Wiedźmina*. Za nieocenione bogactwo wiedzy i prace, które po sobie zostawili, oraz rolę, jaką odegrali w tej opowieści. Mam nadzieję, że ta książka pozwoli w jakiś sposób uwiecznić ich znaczenie w wiedźmińskiej historii, trwającej już nieprzerwanie od ponad trzydziestu lat. Dziękuję Wam wszystkim.

I Tobie, Biały Wilku. Do zobaczenia na szlaku, wiedźminie! Bywaj!

Adam Flamma
Wrocław–Warszawa
lipiec 2019 – luty 2020

PRZYPISY

[1] Dzisiejsza Bytnarówka, czyli XXIX Liceum Ogólnokształcące im. Janka Bytnara „Rudego” przy ul. Aleksandra Zelwerowicza.

[2] XXI LO mieści się przy ul. Kopernika 2.

[3] Szerzej Andrzej Sapkowski opowiadał o swojej młodości w trakcie spotkania z okazji wręczenia honorowego tytułu Absolwenta VIP Uniwersytetu Łódzkiego w kwietniu 2019 roku.

[4] Nawiasem mówiąc, na studiach spotkał się Sapkowski z przyszłymi politykami, między innymi z Jackiem Emilem Saryuszem-Wolskim i Markiem Belką. Interesujące, że w trakcie wspomnianego spotkania na Uniwersytecie Łódzkim Sapkowski mówił, że był z nimi również w wojsku. Temat służby wojskowej autora do tej pory owiany jest tajemnicą i on sam nie wspomina o tym zbyt często.

[5] *Taka jest wojna. Sapkowski o Afganistanie*, 3.05.2010, https://kurier365.pl/kultura/item/1188-taka-jest-wojna-sapkowski-o-afganistanie.html.

[6] AS – Andrzej Sapkowski.

[7] Za: *Rozpędzam się*, „Fantastyka” 1988, nr 8 (71).

[8] Warto tutaj przywołać to, o czym w szkicu *Sapkowski ante portas* wspominał Maciej Parowski. Mianowicie opowiadanie *Wiedźmin* stanowiło część powieści, nad którą już wcześniej pracował Sapkowski. Ostatecznie w ogóle porzucił pracę nad nią, ale liczne jej elementy znalazły się później w wiedźmińskich opowiadaniach.

[9] Fragment pochodzi z tekstu M. Parowskiego: *Później mówiono, że wyglądał na autora jednego opowiadania.* Tu z: *Małpy Pana Boga. Słowa. Szkice o wyobraźni i rzeczywistości. Polemiki*, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2012.

[10] Zob. M. Parowski, *Kiedy Zajdel Żwikiewicz, Wielki Lem Pałaszów z Huberathem Sapkowskim oblegali Staszów*, [w:] *Małpy Pana Boga. Słowa. Szkice o wyobraźni i rzeczywistości. Polemiki*, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2012.

[11] Pisarz później opublikuje opowiadanie *Koszt uzyskania*, dedykowane Andrzejowi Sapkowskiemu z okazji urodzin wiedźmina, którego bohaterem jest Miedźwin.

[12] Marek Oramus, autor znany głównie z pisania fantastyki socjologicznej, będąc zwolennikiem science fiction, w 2001 roku popełnił nawet tekst polemizujący z fantasy w ogóle. W noweli *Zima w Trójkącie Bermudzkim* autor snuje opowieść o tym, jak to

Psihuj, będący odbiciem Geralta, trafia do świata rzeczywistego, ścigając czarownika. Bohater trafia do redakcji „Nowej Fantastyki” i dyskutuje o moralnych aspektach magii oraz jej złym wpływie na kształt świata. Nie jest to jednak parodia, a forma polemiki z całym gatunkiem.

[13] Sam pisarz wielokrotnie dementował tę hipotezę, mówiąc wyraźnie, że jego świat to allotopia, czyli transfiguracja, pewne przeinaczenie rzeczywistości. Biorąc pod uwagę liczne pretensje natury literackiej do Sapkowskiego, jest to rzecz bardzo istotna, bo wyjaśnia wiele zarzutów o niespójność uniwersum czy jego charakter i odniesienia do rzeczywistości.

[14] Należy zaznaczyć, że pisarz, mimo iż jego opowiadania ukazywały się również w innych czasopismach, między innymi *Feniksie*, to teksty o Geralcie zawsze publikował w piśmie, na łamach którego wiedźmin ujrzał światło dzienne.

[15] Pierwsze wydania opowiadań i cztery tomy sagi mają okładki autorstwa Bogusława Polcha. Natomiast na piątym tomie sagi pt. *Pani Jeziora* wykorzystano grafikę wykonaną przez Krzysztofa Drozda, z kolei następne wydania, które ukazały się po 2000 roku, mają okładki autorstwa Tomasza Piorunowskiego. Robił on również projekt graficzny kolejnego wydania, które pojawiło się po premierze *Sezonu burz*. Wyjątek stanowi wydanie, na którym użyto grafik z gry *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*, oraz kolejne wydania z wizerunkami Geralta z gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* oraz okładki nawiązujące do motywów graficznych z serialu Netfliksa.

[16] Za: M. Parowski, *Później mówiono, że wyglądał na autora jednego opowiadania.*

[17] Warto zaznaczyć, że otrzymując Ikarosa, AS pokonał między innymi nominowane do tej nagrody przekłady J.R.R. Tolkiena czy Ursuli Le Guin.

[18] Pomysł na określenie pięcioksięgu nazwą „saga o wiedźminie” prawdopodobnie pochodził od wydawcy, nie był to zamysł samego autora. Miało to wpłynąć pozytywnie na zainteresowanie kolejnymi tomami.

[19] A. Sapkowski, S. Bereś, *Historia i fantastyka*, SuperNowa, Warszawa 2005.

[20] Wywiad dla portalu Esensja, https://esensja.pl/komiks/wywiady/tekst.html?id=4080&strona=2#strony.

[21] Wywiad dla portalu Esensja, https://esensja.pl/komiks/wywiady/tekst.html?id=4080&strona=2#strony.

[22] Zob. Piotr Szałaśny, *Fenomen „Wiedźmina” w Republice Czeskiej*, [w:] *Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni*, Wrocław 2014.

[23] Chodzi o księgarnię Knihkupectví Geralt przy ul. Pivovarská 6.

[24] W 2010 roku Sapkowski otrzymał na Euroconie prestiżowe wyróżnienie European Grand Master, stanowiące uhonorowanie jego twórczości.

[25] Operę można obejrzeć tutaj: https://www.youtube.com/playlist?list=PLDFD7E59A603E48C7.

[26] Chodzi o opowiadanie *Okupanci*, którego autorem jest Oleksandr Zołotko.

[27] Hiszpańskie Stowarzyszenie Fantastyki, Science Fiction i Horroru.

[28] Stan na luty 2019.

[29] Dostępne na stronie: https://www.mirf.ru/.

[30] VK po rosyjsku (BK) WKontaktie. Popularny portal społecznościowy użytkowników języka rosyjskiego (przyp. tłum.).

[31] *Rozpędzam się*, „Fantastyka" 1988, nr 8.

[32] Za: *Jest jeden Geralt!*, [w:] M. Parowski, *Wasz cyrk, moje małpy. Chronologiczny alfabet moich autorów*, Wydawnictwo SQN, Kraków 2019.

[33] *A. Sapkowski: Nie mam kłopotu z grą „Wiedźmin", ale...* – wywiad z września 2016, tekst dostępny tutaj: https://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/kultura/1676902,1,sapkowski-nie-mam-klopotu-z-gra-wiedzmin-ale-prawdziwy-wiedzmin-jest-tylko-jeden-i-pochodzi-z-ksiazek.read.

[34] Trzeba tutaj zauważyć jedną ciekawą rzecz. Funkcjonowanie urodzonych w tym samym 1948 roku George'a R.R. Martina i Andrzeja Sapkowskiego w świadomości polskiego czytelnika – głównie za sprawą opowiadań publikowanych w „Fantastyce" – przypada na podobne ramy czasowe, a więc schyłek lat 80. XX wieku. Obaj pisarze znajdują się wtedy w czołówkach plebiscytów na opowiadania – AS w kategorii „Opowiadania polskie", a GRRM w kategorii „Opowiadania zagraniczne". Taka sytuacja powtarzała się kilkukrotnie, nierzadko też ich opowiadania publikowane były w tych samych numerach czasopisma. Natomiast po wielu latach nazwiska tych dwóch autorów pojawią się obok siebie, już na jednej liście, w rankingu bestsellerów „New York Timesa".

[35] *Paszporty „Polityki" 1997. Nominacje*, „Polityka" 1998, nr 1, s. 38.

[36] Tamże, s. 39.

[37] M. Parowski, „Nowa Fantastyka" 1991, nr 12.

[38] Tamże.

[39] Właściwie przy komiksie pracowały cztery osoby – czwartą była Danuta Polch, żona rysownika, zajmująca się nałożeniem koloru na komiks.

[40] Fragment pochodzi z rozmowy Bogusława Polcha z autorem (sierpień 2019).

[41] A. Sapkowski, *Coś się kończy, coś się zaczyna*, SuperNowa, Warszawa 2000, s. 7–8.

[42] Wywiad dla portalu Esensja, *Mam mnóstwo własnych pomysłów*, https://esensja.pl/komiks/wywiady/tekst.html?id=4080&strona=2#strony.

[43] *Dwa słowa – dwa światy*, rozmowa Waldemara Czerniszewskiego z Andrzejem Sapkowskim, „Komiks" 1993, nr 8.

[44] Wywiad dla portalu Esensja, *Mam mnóstwo własnych pomysłów*, https://esensja.pl/komiks/wywiady/tekst.html?id=4080&strona=2#strony.

[45] *Nie piszę „Ulissesa"*, wywiad z Jackiem Suligą, [w:] M. Parowski, *Małpy Pana Boga. Obrazy*, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2011, s. 508.

[46] B. Kurc, M. Parowski, *Jestem sługą literatury*, [w:] *Trzask prask. Wywiady z Mistrzami polskiego (i nie tylko) komiksu*, Wydawnictwo Bajka, Koluszki 2004, s. 103.

[47] *Rozmowy na Bronxie: Maciej Parowski i Przemysław Truściński*, https://www.gram.pl/artykul/2007/05/17/rozmowy-na-bronxie-maciej-parowski-i-przemyslaw-truscinski.shtml.

[48] Tamże.

[49] http://rrrrysss.blogspot.com/2009/ oraz http://rrrrysss.blogspot.com/2010/04/old-stuff-witcher-color.html.

[50] Cały wywiad można znaleźć tutaj: https://www.komiks.gildia.pl/wywiady/bradl-marek-oleksicki.

[51] Warto zauważyć, że w samej grze pojawiło się sporo elementów komiksowych w postaci przerywników, tzw. *Witcher memories – Wspomnień wiedźmina*. Autorem tych komiksowych przerywników jest Jakub Rebelka.

[52] Tą sprawą zajmowali się również polscy badacze komiksu Radosław Pisula i Łukasz Słoński w artykule *Geralt w niewoli kadru. Strategie adaptacyjne i recepcja polskich komiksów o wiedźminie.* Więcej można znaleźć tutaj: http://tricksterzy.pl/download/wiedzmin-polski-fenomen-popkultury/.

[53] http://esensja.stopklatka.pl/komiks/wywiady/tekst.html?id=4080.

[54] Warto podkreślić, że za polski tekst oraz redakcję odpowiadała między innymi Karolina Stachyra, writerka pracująca przy *Dzikim Gonie* od CD Projekt RED, która podobną funkcję sprawowała również przy drugim tomie.

[55] http://www.scifipulse.net/paul-tobin-on-his-career-video-game-comic-books-and-his-recent-work-made-men/.

[56] https://naekranie.pl/recenzje/wiedzmin-dom-ze-szkla-komiksowy-geralt-recenzja/.

[57] https://bloody-disgusting.com/interviews/3309873/joe-querio-talks-breaking-equation-b-p-r-d-hell-earth-122-123/.

[58] Fragment wywiadu zamieszczony w zbiorczym albumie *Wiedźmin. Dzieci lisicy*, Egmont Polska, Warszawa 2015.

[59] https://paradoks.net.pl/read/33472-wiedzmin-tom-3-klatwa-krukow-recenzja.

[60] Za: https://egmont.pl/Wiedzmin.-Corka-plomienia.-Tom-4,18493449,p.html.

[61] Więcej o wpływie hollywoodzkiego modelu produkcji na polskie kino pisze Marcin Adamczak w książce *Globalne Hollywood, filmowa Europa i polskie kino po 1989 roku. Przeobrażenia kultury audiowizualnej przełomu stuleci*, Słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2010.

[62] Dokładny opis strategii marketingowej *Wiedźmina* można znaleźć w: P. Machul, P. Ruszak, M. Kałdunek-Soroczyńska, *Strategie dziesiątej muzy*, „Media i Marketing Polska" 2002, nr 3.

[63] Cały wywiad można przeczytać tutaj: https://esensja.pl/komiks/wywiady/tekst.html?id=4080&strona=3#strony.

[64] R. Dudziński, *Zrozumieć „Wiedźmina". Film i serial Marka Brodzkiego a polska kinematografia przełomu wieków*, [w:] *Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni*, Stowarzyszenie Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej Trickster, Wrocław 2014.

[65] Cytaty pochodzą z wywiadu przeprowadzonego przez Magdalenę Drozdek w sierpniu 2019 roku. Cały wywiad można znaleźć tutaj: https://film.wp.pl/wiedzmin-polak-towar-eksportowy-marek-brodzki-rozlicza-sie-z-serialem-6411402521802881a.

[66] Do dziś pojawienie się Ryszarda Kotysa w serialu wzbudza entuzjazm wśród fanów *Świata według Kiepskich*. Jest również żartobliwie uważane za kluczowy

moment w tzw. odcinku ze smokiem, poza pojawieniem się skrzydlatego potwora, rzecz jasna.

[67] https://film.wp.pl/wiedzmin-polak-towar-eksportowy-marek-brodzki-rozlicza-sie-z-serialem-6411402521802881a.

[68] Cytat pochodzi z wywiadu udzielonego Maciejowi Parowskiemu i Bartkowi Świderskiemu dla „Nowej Fantastyki" w listopadzie 2000 roku (nr 218).

[69] https://www.film.gildia.pl/filmy/wiedzmin/wywiad3_zebrowski.

[70] Fragment pochodzi z materiałów dystrybutora filmu. Całość można znaleźć tutaj: https://www.film.gildia.pl/filmy/wiedzmin/wywiad4_wolszczak.

[71] https://www.filmweb.pl/news/Charakter+Yennefer+zosta%C5%82+nieco+z%C5%82agodzony%2C+%22uszlachetniony%22+-+Rozmowa+z+Gra%C5%BCyn%C4%85+Wolszczak-15491.

[72] https://kultura.onet.pl/film/wiadomosci/yennefer-jest-ostra-i-bywa-wredna/j4l6x08.

[73] Tamże.

[74] https://www.film.gildia.pl/filmy/wiedzmin/wywiad5_zamachowski.

[75] https://film.wp.pl/wiedzmin-polak-towar-eksportowy-marek-brodzki-rozlicza-sie-z-serialem-6411402521802881a.

[76] *Możemy przyznać się do smoka*, rozmowa z Michałem Wojtczukiem, „Gazeta Wyborcza" (31 marca – 1 kwietnia 2001).

[77] https://tech.wp.pl/stworzyl-nieslawnego-smoka-z-wiedzmina-nam-opowiada-o-kulisach-tworzenia-filmu-6186216256382593a.

[78] https://film.wp.pl/wiedzmin-polak-towar-eksportowy-marek-brodzki-rozlicza-sie-z-serialem-6411402521802881a.

[79] Tamże.

[80] Ta i kolejne wypowiedzi pochodzą z wywiadu udzielonego Maciejowi Parowskiemu i Bartkowi Świderskiemu dla „Nowej Fantastyki" w listopadzie 2000 roku (nr 218).

[81] Zob. https://kultura.onet.pl/wywiady-i-artykuly/alicja-wegorzewska-whiskerd-ma-byc-swietnie-i-juz/qblrbhb.

[82] https://www.filmweb.pl/news/Jestem+fanem+fantasy++Rozmowa+z+Markiem+Brodzkim%2C+re%C5%BCyserem+%22Wied%C5%BAmina%22-15492.

[83] https://www.filmweb.pl/news/Charakter+Yennefer+zosta%C5%82+nieco+z%C5%82agodzony%2C+%22uszlachetniony%22+-+Rozmowa+z+Gra%C5%BCyn%C4%85+Wolszczak-15491.

[84] Tamże.

[85] R. Teklak, *Miecz żenady ma dwa ostrza*, BookRage, Warszawa 2013.

[86] M. Parowski, *Salon kontratakuje*, [w:] *Małpy Pana Boga. Słowa. Szkice i rozmowy o wyobraźni i rzeczywistości. Polemiki...*, s. 931.

[87] Za: https://www.polonez.at/2001/WiedzminPo/infoWiedzminPo.htm.

[88] https://film.wp.pl/wiedzmin-polak-towar-eksportowy-marek-brodzki-rozlicza-sie-z-serialem-6411402521802881a.

[89] M. Kosman, *Nie tylko Wiedźmin. Historia polskich gier komputerowych*, Wydawnictwo Open Beta, Warszawa 2015, s. 187.

[90] Więcej o tym projekcie oraz o całej historii pierwszego *Wiedźmina* można dowiedzieć się z filmu *Biały Wilk: historia komputerowego Wiedźmina*, zrealizowanego w 2017 roku przez serwis arnh.eu: https://www.youtube.com/watch?v=g18GgD-SNzM&t=1s.

[91] M. Kosman, *Nie tylko Wiedźmin. Historia polskich gier komputerowych*, Wydawnictwo Open Beta, Warszawa 2015.

[92] Całość można obejrzeć tutaj: https://www.youtube.com/watch?v=IwiQGsFbJEc.

[93] Cytat pochodzi z książki Marcina Kosmana *Nie tylko Wiedźmin. Historia polskich gier komputerowych*, s. 335.

[94] https://www.youtube.com/watch?v=g18GgD-SNzM&t=1s.

[95] Pisarz wsparł jednak twórców konsultacjami, między innymi przy tworzeniu pierwszej mapy świata *Wiedźmina*.

[96] Szczegółową prezentację tego dema można obejrzeć na kanale YouTube Ryszarda „Rysława” Chojnowskiego: https://www.youtube.com/watch?v=DGqHkdVDUp0.

[97] Szczegóły pracy z silnikiem Aurora objaśnia Ryszard „Rysław” Chojnowski w filmie poświęconym historii *Wiedźmina*: https://www.youtube.com/watch?v=qkvsYldBXW0. To właśnie Chojnowski był prawdopodobnie pierwszą osobą, która wpadła na pomysł wykorzystania tego silnika, ponieważ już wcześniej pracował na nim w ramach polskiej lokalizacji gry *Neverwinter Nights* stworzonej właśnie na tym enginie.

[98] Pamiętać należy przy tym, że na przykład w USA *Wiedźmin* zadebiutował w wersji okrojonej, tj. pozbawionej nagości. Dopiero w 2009 roku, przy okazji premiery edycji Director’s Cut, Amerykanie otrzymali taką wersję gry, jaką reszta świata w dniu premiery.

[99] https://www.youtube.com/watch?v=g18GgD-SNzM&t=1s.

[100] Kontrowersje wzbudziły obrazki na kartach, gdzie kobiety, z którymi Geralt odbywał stosunki, pokazywane były w wyuzdany sposób. Wśród graczy zrodziło to minigrę, tzw. „Zbierz je wszystkie”, polegającą – analogicznie do zbierania pokemonów – na zebraniu kart wszystkich potencjalnych kochanek wiedźmina.

[101] Podobne zabiegi zastosowało studio BioWare w wydanej później, bo w 2009 roku, *Dragon Age*, które zdaje się przypominać polskiego *Wiedźmina* podejściem do fabuły oraz tematu rasizmu, a także klimatem niektórych lokacji (kolorystyką i designem).

[102] Zostało to potwierdzone przez Konrada Tomaszkiewicza w trakcie sesji Q&A na imprezie CD-Action Expo we Wrocławiu 10 maja 2014 roku.

[103] M. Kosman, *Nie tylko Wiedźmin...*, s. 346.

[104] Za: https://www.gry-online.pl/gry/the-witcher-rise-of-the-white-wolf/ze91d.

[105] https://www.gram.pl/artykul/2010/10/29/od-kuchni-jak-powstaje-gra-wiedzmin-2-zabojcy-krolow.shtml.

[106] https://www.youtube.com/watch?v=mJgVgWs34x0&list=PLCF573774F410D5C0.

[107] Tamże.

[108] https://www.youtube.com/watch?v=Q6CJEpYi3Hg&list=PLCF573774F410D5C0&index=2

[109] Tamże.

[110] https://www.youtube.com/watch?v=dBjeA2Tn4M8&list=PLCF573774F410D5C0&index=5.

[111] Może to wydać się dziwne, ale na planie serialu nie używano imion wobec krasnoludów, co więcej, traktowano ich jak rycerzy, stąd nie wszyscy aktorzy mieli świadomość, w jakich konkretnie wcielają się bohaterów.

[112] https://www.gram.pl/news/2012/07/17/cdp-red-polowa-graczy-nie-wiedziala-ze-wiedzmin-ma-rozne-zakonczenia.shtml.

[113] Za: https://www.eurogamer.pl/articles/2014-09-02-dwie-pierwsze-czesci-serii-wiedzmin-sprzedaly-sie-w-nakladzie-8-mln-sztuk.

[114] Produkcja jest dostępna tutaj: https://playforceone.com/pf1_games.php?mygame=The+Bitcher.

[115] https://www.gry-online.pl/newsroom/wiedzmin-3-dziki-gon-z-budzetem-na-produkcje-przekraczajacym-45-mln-zl-cd-projekt-red-szykuje-niespodzianki/z713021.

[116] Za: https://miroslawgucwa.znadplanszy.pl/2014/04/04/wywiad-rzeka-ignacy-trzewiczek/.

[117] Oświadczenie jest dostępne na stronie: https://www.facebook.com/PLthewitcher/photos/a.1532593096984231/1537683103141897/?type=1&theater.

[118] Za: https://www.eurogamer.pl/articles/2015-05-21-cd-projekt-odpowiada-na-zarzuty-o-downgrade-grafiki-wiedzmina-3.

[119] Film można obejrzeć tutaj: https://www.youtube.com/watch?v=KoL1NRh8JOI&list=PLf-QZNCg8OAY9-uVPt-RGEmlryyg-pnpD&index=5.

[120] Za: https://www.cdaction.pl/news-30722/cd-projekt-red-redengine-3-to-rewolucja-w-grach-rpg.html.

[121] https://www.spidersweb.pl/2016/08/wiedzmin-3-dziki-gon-tajemnice-produkcji.html.

[122] Za: https://culture.pl/pl/artykul/marcin-blacha-o-pracy-nad-scenariuszem-wiedzmina-wywiad.

[123] Warto w tym miejscu zaznaczyć, że twórcy *Wiedźmina* byli jedną z pierwszych firm w branży growej, która zdecydowała się na stworzenie osobnego działu zajmującego się zadaniami, tzw. *questami*. Wcześniej z reguły zajmowali się tym scenarzyści. Głównym celem tego zespołu było nie tylko tworzenie zadań, ale również

projektowanie ich w taki sposób, by wszystkie były ze sobą w jakiś sposób połączone i tworzyły całościowy system, a nie odrębne zadania.

[124] Więcej pisał o tym Krystian Smoszna w artykule o kulisach tworzenia gry: https://grynieznane.pl/2019/03/29/autorzy-wiedzmina-3-tworzyli-go-w-oparciu-o-zasade-27-sekund/.

[125] Twórca wspomina o tym na łamach książki Jasona Schreiera pt. *Krew, pot i piksele*, Kraków 2018, s. 304.

[126] Opis pochodzi ze strony organizatorów: https://witcherschool.com/pl/.

[127] Przykładem jest tutaj lego-adaptacja opowiadania *Ziarno prawdy* autorstwa Konrada Pawlikowskiego: https://www.youtube.com/watch?v=bF7YUS1KOMs.

[128] Cały artykuł można znaleźć tutaj: https://www.polygon.com/2015/6/3/8719389/colorblind-on-witcher-3-rust-and-gamings-race-problem.

[129] Więcej informacji na temat geografii świata Andrzeja Sapkowskiego można znaleźć w tzw. *Alfabecie AS-a* dostępnym pod adresem: http://web.archive.org/web/20110527131040/http://sapkowski.pl/modules.php?op=modload&name=Companion&file=index&func=alfabet.

[130] Materiał dostępny tutaj: https://www.youtube.com/watch?v=4Qgo3-LTAmE.

[131] Rozmowa została przeprowadzona przed pojawieniem się informacji o wydaniu gry na platformę Nintendo Switch.

[132] Za przykład mogą posłużyć: *Geralt, czarownice i wampir: recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego* autorstwa Katarzyny Kaczor, *Sztuka fantasy Andrzeja Sapkowskiego: problemy poetyki* Magdaleny Roszczynialskiej czy opracowania zbiorowe, jak *Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni* bądź *Wiedźmin – polski fenomen popkultury.*

[133] Zespół z wiedźmińskim show występował między innymi w Niemczech oraz w Szanghaju z koncertem „Polish Games – Creative Poland: The Concert", na którym prezentowano chińskiej publiczności muzykę z polskich gier komputerowych.

[134] Film można obejrzeć tutaj: https://www.youtube.com/watch?v=R5b4VUkcn8c.

[135] Za: https://film.wp.pl/tomasz-baginski-o-wiedzminie-ten-film-przypomni-polakom-ze-maja-byc-z-czego-dumni-wideo-6022453334196865a.

[136] Tamże.

[137] https://wyborcza.pl/1,75410,19328238,tomasz-baginski-o-pracach-nad-filmem-wiedzmin-w-hollywood.html?disableRedirects=true.

[138] *Tomek Bagiński i jego droga do serialu „Wiedźmin”*, wywiad przeprowadzony przez Marcina Zwierzchowskiego, „Fantastyka” 2019, nr 12 (447).

[139] https://media.netflix.com/en/press-releases/the-witcher-saga-coming-to-netflix.

[140] *Wiedźmin – Lauren Hissrich i Tomek Bagiński o serialu*, wywiad przeprowadzony przez Marcina Zwierzchowskiego, „Fantastyka” 2019, nr 12 (447).

[141] Za: https://www.spidersweb.pl/rozrywka/2019/12/20/wiedzmin-wywiad-henry-cavill-serial-netflix/.

[142] Tamże.

[143] Nie jest to jedyny polski aktor, który wystąpił w tym sezonie. Oprócz niego pojawił się jeszcze Marcin Czarnik jako morderca na usługach Nilfgaardu ścigający Yennefer oraz Tomasz Krzemieniecki wcielający się w jednego ze zbirów Renfri.

[144] *Twórcy adaptacji mają nieograniczone prawo swobody*, wywiad z Andrzejem Sapkowskim przeprowadzony przez Marcina Zwierzchowskiego, „Fantastyka” 2019, nr 12 (447).

[145] Jak się później okazało, aktor, przygotowując się do serialu, trenował walkę mieczem z Vladimírem Furdíkiem, który wcielał się w rolę Nocnego Króla w *Grze o tron*. Cavill miał również specjalnie ułożony plan ćwiczeń, który miał wzmocnić jego wytrzymałość oraz doprecyzować efekty przy zadawaniu ciosów mieczem.

[146] Cały zwiastun został zmieniony na śląską wersję językową. Film można zobaczyć tutaj: https://www.youtube.com/watch?v=6qSEFFjPsMM.

[147] Po premierze serialu pojawiły się kolejne filmy z Cavillem, gdzie aktor objaśnia tajniki pracy na planie, na przykład sekrety kręcenia scen walk.

[148] Opisy pochodzą ze strony https://mennica-gdanska.pl/pl/251-wiedzmin.

[149] Serial posiada również, co jest ewenementem obecnie, trzy wersje: z dubbingiem, z napisami oraz lektorską (w polskiej wersji jest nim Piotr Borowiec, lektor znany między innymi z *Gry o tron*).

[150] Za: https://www.spidersweb.pl/rozrywka/2019/12/20/wiedzmin-wywiad-henry-cavill-serial-netflix/.

[151] Za: https://www.spidersweb.pl/rozrywka/2019/12/20/wiedzmin-wywiad-yennefer-ciri-anya-chalotra-freya-allan/.

[152] Tamże.

Wiedźmin jest dla Polaków tym, czym Superman dla Amerykanów i Asteriks dla Francuzów: narodową marką o zasięgu globalnym. Nie stał się nią od razu; szlak ku wielkości był trudny i pełen niebezpieczeństw. Ostatecznie jednak Geralt z Rivii, łowca potworów, osiągnął coś, co udało się nielicznym. Stał się ikoną gatunku fantasy i najlepszym polskim towarem eksportowym.

Adam Flamma opisuje genezę fenomenu wiedźmina, odsłania kulisy powstawania opowiadań, powieści, komiksów, gier, filmu i seriali. Rozkłada popularność Białego Wilka na czynniki pierwsze i tłumaczy, dlaczego Andrzej Sapkowski, powołując go do życia, nie popełnił żadnego błędu.

Bogato ilustrowana, pełna ciekawostek i nieznanych faktów książka zawiera również 17 wywiadów, m.in. z samym Andrzejem Sapkowskim, a także z Bogusławem Polchem, Markiem Brodzkim, Jackiem Rozenkiem, Tomaszem Bagińskim i muzykami Percival Schuttenbach. Dzięki tym ludziom o Geralcie z Rivii słyszeli wszyscy miłośnicy kultury popularnej pod każdą szerokością geograficzną.

To pierwsza i jedyna biografia wiedźmina. Biografia, na którą w pełni zasłużył. I na którą wszyscy czekali.

PATRONATY

WYDAWNICTWO DOLNOŚLĄSKIE
www.publicat.pl
ISBN 978-83-245-8452-9
EAN 9788324584529
U.WD.LFA003.1.01.01